ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ИГРЫ

#12(48)
ДЕКАБРЬ 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 07012

ИГРА МЕСЯЦА
Witcher

Half-Life 2: Episode Two
Глянцевый, модный, бездушный

ИгроМир 2007
Games Convention по-русски



ТЕМА НОМЕРА
Clive Barker's JERICHO
ПОДЛИННЫЙ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

Enemy Territory: Quake Wars
ПОЗДНИЙ РЕБЕНОК ID SOFTWARE

НАКЛЕЙКИ
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
MOTOGP' 07

ПОСТЕРЫ
ВЕДЬМАК
CRYSIS

ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business



ASUS R1 Tablet PC

Поворачивающийся экран и поддержка режима ввода рукописного текста

на правах рекламы
товар сертифицирован

Обладатель наград iF 2006 и Taiwan Symbol of Exellence 2006

www.asus.ru

13.3” поворачивающийся экран и поддержка режима ввода рукописного текста.

R1E - первый в мире планшетный ноутбук размером с лист А4. Возможность ввода рукописного текста делает использование ноутбука еще более удобным и эффективным - делайте заметки, исправляйте ошибки. С помощью электромагнитного пера DigiPen пользователи могут вводить и редактировать документы и изображения так же легко, как на листе бумаги. Ноутбук ASUS R1E создан на базе Процессорной Технологии Intel® Centrino® Duo.



Надежная защита информации

В ноутбуках ASUS используется система распознавания отпечатков пальцев, которая гарантирует безопасность Ваших данных - доступ к информации получит только владелец компьютера.



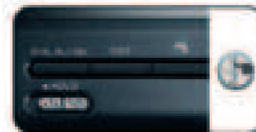
Гибкая конфигурация

Модульный отсек дает возможность подключения дополнительной батареи или дополнительного жесткого диска даже при включенном ноутбуке.



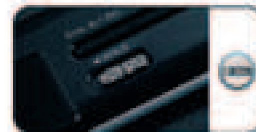
Поддержка режима ввода рукописного текста

С помощью электромагнитного пера DigiPen пользователи могут вводить и редактировать документы и изображения так же легко, как на листе бумаги.



Удобное управление

Удобно расположенные «горячие клавиши» обеспечивают мгновенный доступ к различным приложениям.



Блокировка клавиш

Не нужно опасаться, что Вы случайно нажмете одну из «горячих клавиш» при вводе рукописного текста - просто заблокируйте их.

- Процессорная Технология Intel® Centrino® Duo
- Intel® Core™ 2 Duo Processor T7000/T5000
- Mobile Intel® 965GM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 4965AGN Network Connection
- Подлинная Windows Vista® Home Premium
- DDR2 667 МГц up to 2 Гб
- 13.3” WXGA Touchscreen, ColorShine, ASUS Splendid Video Intelligence Technology
- SATA HDD 5400 RPM 120/160/250 Гб
- Hot Swappble Slot-in Optical Drive/Super Multi Dual
- 10/100/1000 Ethernet 802.11 b/g Bluetooth V2.0 + EDR
- 3 x USB 2.0, 1 x Express Card, 1 x 8-in-1 Card Reader, 1 x FingerPrint, 1 x TPM (опция)
- 31,7 x 23,2 x 3,5 см; 2,3 кг (с заглушкой модульного отсека и 6-ячеечной батареей)

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 785-5554, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 10-10-01,Санрайз (8612)1-000-66, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.



СУДЬБА ШУТЕРА ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

В ходе знакомства с демонстрационными версиями всех современных шутеров, включая сомнительные F.E.A.R. Perseus Mandate и Painkiller, родился интересный вопрос: могла ли Jericho угодить на обложку, появись она позже Unreal Tournament III, Crysis, Gears of War и Call of Duty 4? Ответ очевиден: могла и угодила бы. Означает ли это, что скромное детище Клайва Баркера продолжительностью всего-то часов в шесть, не самое зрелищное и увлекательное, лучше общепризнанных фаворитов? Вовсе нет. Могу предположить и наверняка не ошибусь, что «PC ИГРЫ» оценят тот же Crysis выше Jericho. Что уж говорить о западной прессе, где даже Episode Two меньше девятки не получает. Хотя девятка Episode Two – это, простите, трындец.

Почему Jericho? Потому что на сегодняшний день это единственный шутер, в котором худо-бедно совмещаются классические основы жанра, заложенные еще id Software в Doom, и популярные веяния 2007 года. Остальные проекты либо шагнули далеко вперед, за границы привычного представления о шутере как о жанре, либо остались позади. Впрочем, есть у Jericho еще одно, более очевидное достоинство.

Шутеры все больше упрощаются. Еще парочка шедевров уровня BioShock – и виртуальное бессмертие окончательно войдет в моду. Мои опасения отчасти разделяет президент Epic Games Майкл Каппс, с которым нам удалось побеседовать на «ИгроМире». Он тоже считает, что с уровнем сложности творится что-то неладное и надо бы соблюдать баланс, чтобы новички не чувствовали себя королями там, где впору властвовать игрокам со стажем. По части охвата аудитории Jericho уступает разве что Painkiller, которая ко всему прочему нацелена еще и на мазохистов. Только такие ребята смогут терпеть длительные перезагрузки после пары пропущенных героем ударов.

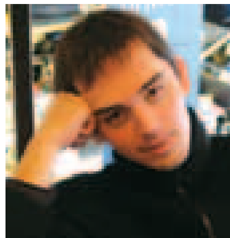
Потому Jericho.

P.S. Тем, кого судьба любимого журнала интересует не меньше шутеров от первого лица, напоминаем, что в этом месяце «PC ИГРАМ» исполнилось четыре года. Это, конечно, еще не юбилей, но дата очень важная. Хотя бы как хороший повод поблагодарить тебя, дорогой читатель, за любовь и поддержку.

Михаил Бузенков,
и.о. главного редактора

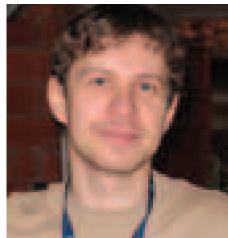
РС ИГРЫ

ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ



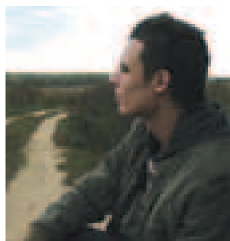
Заряженный «Ци»: Михаил Бузенков

И это все о нем: поиграл в самые громкие современные шутеры и осознал, что жизнь теплится, увы, не в каждом из них
Играет: Clive Barker's Jericho
Рекомендует: World of Warcraft
Читает: «Раковый корпус» Александра Солженицына
Слушает: Tales From The Thousand Lakes группы Amorphis
Смотрит: Rope Альфреда Хичкока
Мечтает: поменьше мечтать и побольше действовать



Глашатай дедлайна: Андрей Яковлев

И это все о нем: объявил войну Далю и свято верит в свою победу над коварным и опасным противником
Играет: Hellgate: London
Рекомендует: Fable
Читает: «Страдания юного Вертера» Гете
Слушает: Alanis Morissette Jagged Little Pill Acoustic
Смотрит: «Ультиматум Борна»
Мечтает: о карманном переводчике авторских текстов на русский язык



Мастер метаморфоз: Андрей Теодорович

И это все о нем: увлекся Tabula Rasa – не игрой, а самим понятием: третий месяц кряду начинает все с белого листа, чему несказанно рад. Что-то получается, что-то – не очень, но в целом доволен, как мытый розовый мамонт
Жизненное кредо: быстрее, выше, приятней!
Играет: «Ведьмак»
Рекомендует: Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
Читает: «Мечеть Парижской Богоматери» Елены Чудиновой
Слушает: «Ка$$а» группы «Трэш-шапито КАЧ!», Elements of Life диджея Tiesto
Смотрит: всякие бестолковые клипы
Мечтает: изменить все вокруг, не изменяя себе



Злобный повелитель империи: Семен "Sem4" Чириков

И это все о нем: с раннего возраста принялся захватывать этот жалкий мирок. Одно время руководил отборным подразделением ниндзя. После вступил в межгалактическую империю, которая пожирает всех и вся
Играет: World in Conflict
Рекомендует: Harry Potter and the Order of the Phoenix
Читает: Мануалы
Слушает: Ziltoid The Omniscient группы Devin Townsend
Смотрит: «Армию тьмы»
Мечтает: Покорить этот мир

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В НОЯБРЕ

1. **Почему единственный персонаж в Jericho, о котором говорят "fucked", – здоровенный негр?**
2. **Сколько людей оглохло на «ИгроМире», стоя рядом со стендом SEGA?**
3. **Когда в России научатся снимать нормальное кино?**
4. **Есть ли пределы человеческой глупости? И если есть, то каковы они?**

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц
№12(48), ноябрь 2007
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru и.о. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Селиверстова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев yakovlev@pc-games.ru редактор
Павел Демин demin@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор

DVD
Александр Устинов hh@gameland.ru зам. главного редактора
SpaceMan spaceman@gameland.ru монтажер
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин редактор видеораздела
Виктор Бардовский выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Алексей Бутрин butrin@gameland.ru главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов agadzhanov@gameland.ru веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Оксана Алехина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Марина Гончарова goncharova@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны (495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА
Марина Нахалова nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**
Дмитрий Плющев pluschev@gameland.ru руководитель игровой группы
Алик Вайнер alik@gameland.ru арт-директор игровой группы
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru генеральный директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru директор по персоналу
Анастасия Леонова leonova@gameland.ru финансовый директор
Дмитрий Ладыженский редакционный директор
ladyzhenskiy@gameland.ru

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru CEO
Dmitri Pluschev pluschev@gameland.ru publisher

Информация о подписке
Бесплатный телефон 8-800-200-3-999
E-mail info@glc.ru
Сайт www.gameland.ru

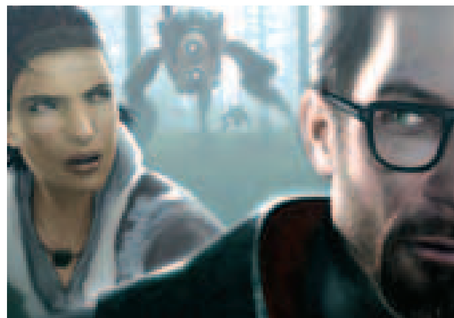
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Евгений Борняков

СОДЕРЖАНИЕ

PC ИГРЫ #12'2007



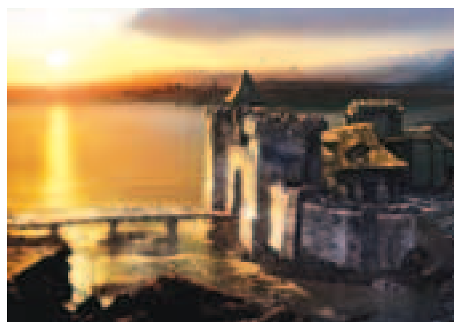
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO – МНОГО ШУМА ИЗ НИЧЕГО, ИЛИ ЕЩЕ ОДНА ПЛАКСИВАЯ ИСТОРИЯ О ГОРДОНЕ ФРИМЕНЕ. **С. 90**



PORTAL – «БЕЛАЯ ВОРОНА» В ОРАНЖЕВОЙ КОРОБКЕ. ТОЛЬКО ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ЭРУДИТОВ. **С. 92**



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS – ЛЮДИ И СТРОГГИ ИГРАЮТ В BATTLEFIELD 2142. **С. 94**



THE WITCHER – ЛУЧШИЙ ПОДАРОК ДЛЯ ФАНАТОВ САПКОВСКОГО И RPG. **С. 98**



ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта **www.gameland.ru**



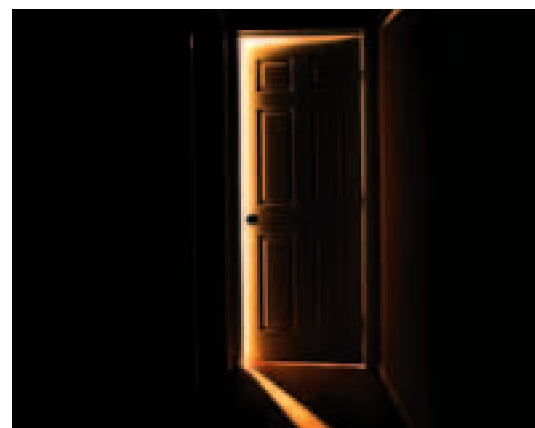
Список рекламодателей

Игры в номере

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.
Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

УЖАС ДЛЯ ГЕЙМЕРА



RESIDENT EVIL, ALONE IN THE DARK, SILENT HILL... РАССКАЗ О САМЫХ СТРАШНЫХ ИГРАХ СОВРЕМЕННОСТИ. **С. 14**

ТАЙНА ИМЕНИ



КАК РАЗРАБОТЧИКИ ПРИДУМЫВАЮТ НАЗВАНИЯ СВОИМ ИГРАМ И ЧЕМ ПРИ ЭТОМ ВДОХНОВЛЯЮТСЯ. **С. 26**

ИГРОМИР 2007



ГЛАВНАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА РОССИИ. ГОРЯЧИЙ РЕПОРТАЖ. **С. 156**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.



СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

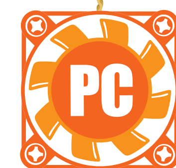
9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ



ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, чит-коды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!





ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.



Превью игры, которое написано после того, как наш автор познакомился с бета-версией игры. Скорее всего, побывав в гостях у разработчиков.



Превью игры, которое написано после того, как автор познакомился с публичной демоверсией игры.

Ищи видео-рецензию на диске!



Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ищи дневник разработчиков на диске!



Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Ищи демоверсию на диске!



Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
MercurySteam Entertainment
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Клайв Баркер (Clive Barker), писатель
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 1GB RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Doom 3, Serious Sam: The First Encounter
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=367

Ищи видео-рецензию на диске!



ТЕКСТ: МИХАИЛ БУЗЕНКОВ

CLIVE BARKER'S

ДЬЯВОЛЬСКАЯ КОМЕДИЯ КЛАЙВА БАРКЕРА

На Западе *Jericho* невзлюбили. Средняя оценка GameRankings колеблется в пределах шести с половиной баллов и наверняка опустится ниже, как только появятся рецензии от GameSpy и GameSpot. Сомнений в том, что они будут разгромными, нет.

Мнение главных зарубежных изданий достаточно точно отражает настроение всей индустрии и ее отношение к шутерам. Наследники ***Doom*** и ***Quake*** ныне обязаны служить каким-то совершенно иным целям. Не то просветительским, не то чисто потребительским – пожевал, выплюнул. Как просветительский проект ***Jericho*** – пустышка. Создатель игры **Клайв Баркер** – писатель хороший и популярный, но глубокомысленными его работы не назовешь. Во всяком случае, до **Эйн Рэнд**, творчество которой, по сути, легло в основу ***BioShock***, ему далеко.

С потреблением Jericho у неподготовленного пользователя также возникнут трудности. Баркер знаменит не только как мастер ужасов, но и как большой пошляк. И пускай герои игры говорят нечасто и, как правило, по делу, пошлость все равно видна. Взять хотя бы смерть Дельгадо. Стоит огромному негру испустить дух, как женский голос непременно про-

JERICHO

кричит: "Delgado fucked!" Мы бы не придали этой фразе особого значения – перевести ее можно по-разному, – если бы не знали о бурной фантазии Клайва. Работая над своей первой компьютерной игрой ***Clive Barker's Undying***, он заявил, что главный герой должен быть таким, чтобы его хотелось трахнуть. "Delgado fucked!" – это не плач разъяренной бой-бабы по убитому товарищу, это черный юмор по Баркеру.

Столь отвратительное творение, коим без сомнения является Jericho, просто обязано раздражать критиков и получать низкие оценки. Другое дело, что равняться на них все же не стоит. Шутки про изнасилованных негров и снайперов-лесбиянок никогда не войдут в моду, но втайне рассмешат многих.

ОДНАЖДЫ В ПУСТЫНЕ

Кто бы мог подумать, глядя на кровавые картинки, что приказанный и почти предрешенный ужастик обернется такой замечательной сатирой. В ней есть все: команда псевдогероев, борющаяся с великим злом в месопотамской пустыне, черномазое дитя, грозящее уничтожить человечество, крестоносцы, считающие крылатого монстра добрым ангелом, безногие дети, убивающие епископа, жирный римский губернатор

Единственное место в игре, которое может не на шутку разгневать пользователя. Чтобы преодолеть это заграждение, нужно под свист пуль подобраться поближе к противникам, вселиться в одного из них и поджечь бочки с горючим.

и собранный по частям шумерский «мальчик», который после длительного воскрешения получает пулю в висок.
Баркер высмеивает человеческие пороки, религиозные предрассудки, устоявшиеся образы врагов, нелепые выдумки других сценаристов. Подчас он просто неподражаем: в самом начале приключения гибнет капитан Дэвин Росс, лидер команды «Иерихон», и товарищи бросаются его оживлять. Кричат наперебой, что все обойдется, со знанием дела водят над телом руками. Затем виртуальный оператор дает крупный план: вместо бравого командира перед ними лежит изуродованный труп, который не то что оживить, опознать можно только по зубным слепкам. Еще одна прекрасная сцена: Первенец (спецподразделению противостоит лысенький писклявый малыш) разносит на части двух самых неприглядных персонажей. Раз – и по экрану разлетаются ошметки. Это на первый взгляд кажется, что убить парочку паразитов ничего не стоит. Но в скольких играх они выживали, появлялись в дополнениях, занимали сюжетные ниши только потому, что у создателей не хватало сил признать собственные ошибки! Однако Баркер ничего не боится. Если уж хоронит идеи, то весело, под брызги крови.

АДСКАЯ МАТРЕШКА

Дабы окончательно увериться в том, что все происходящее на экране – какой-то немыслимый оксюморон, обратимся к городу Аль-Хали. Именно там разные эпохи переплелись так тесно, что схватка сексапильной ниндзя с фашистом-мутантом кажется слишком естественной и, будучи переосмысленной на лету, дополняется парой гноящихся самоубийц. По своему устройству вместилище зла напоминает матрешку – именно на таком сравнении настаивает автор. В чреве современного мира компактно умещаются развалины Берлина вместе с Бранденбургскими воротами (1942 год), средневековая крепость (1213 год), небольшая римская провинция (38 год) и шумерский храм (3000 год до Рождества Христова). Вопреки ожиданиям смена декораций не влияет на игровой процесс. То есть совсем не влияет. Десятки уродливых демонов продолжают лезть из всех щелей, выныривать из багровых луж и появляться буквально из воздуха. Разнится разве что оружие, которым они стараются поразить ближай-



Гениальная сценка! Ниндзя спускается в узкий колодец, и сверху на нее набрасывается полуразложившийся рыцарь. Смерть от его рук так же красива, как и спасение.



Ханна Лихтаммер движется очень быстро и, получив заряд дроби, тотчас растворяется в воздухе. На высоком уровне сложности схватка может затянуться.


Викус поливает бойцов собственной кровью. Незабываемая схватка!

СКРОМНЫЕ РАДОСТИ

По мере прохождения Jericho в специальном меню появляются красочные карточки с биографиями основных персонажей и врагов. Чтобы открыть их все, придется не только завершить игру на высшем уровне сложности, но и выполнить ряд непростых заданий. Например, одолеть врукопашную более ста врагов. Признаться, мы с трудом представляем себе пользователя, готового часами напролет штурмовать фашистские баррикады ради примечательных сведений, но, видимо, у Клайва Баркера такие знакомые есть.



шего бойца. Если «немцы» предпочитают пулеметы, то демоны из Средневековья и более ранних эпох полагаются на арбалеты, копья и тесаки. Кроме неповторимых врагов встречаются универсальные, обитающие во все времена – это крылатые демоны, взрывающиеся сектанты и прыткие твари, норовящие подобраться поближе и отрубить персонажу голову. Чтобы избежать расправы, приходится проявлять ловкость рук: вовремя нажимать на нужные клавиши. Подобной забавой ныне никого не удивишь, но долю разнообразия в борьбу с недругами она, безусловно, привнесла.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ШЕСТЕРКА

Если не вдаваться в подробности и воспринимать Jericho как игру про убийство монстров, то из шести членов команды «Иерихон» для успеха понадобятся в лучшем случае двое: Блэк и Дельгадо. Первая вооружена снайперской винтовкой и может направлять пули силой мысли, второй использует многоствольный пулемет и мощный пистолет. Кроме того, в правой руке Дельгадо, защищенной металлической оболочкой, поселился огненный дух Абабинили. Стоит ему вырваться наружу, врагам не уцелеть.
Так вот, эта парочка без посторонней помощи уделывает любое количество недругов. Независимо от эпохи. Порой, правда, нас заставляют преодолевать небольшие эпизоды за определенных героев, и там уже приходится выкручиваться, но их настолько мало, что в памяти остаются все те же привычные образы: изящная девушка с короткой стрижкой и чернокожий верзила.
Что до остальных бойцов: провидца Джонса, экзорциста Ролингса, ниндзя Черч и кабалистки Коул – их помощь пригождается лишь в самые опасные минуты, когда от случайного взрыва погибают лидеры и нужно срочно что-то делать. Как правило, бежать со всех ног к убитым товарищам и тотчас их воскрешать. Или отступать в узкие коридоры, где никто не зайдет со спины и не спрыгнет на голову.
А вообще, если не скатываться до бездумной пальбы и следить за повествованием, управлять захочется каждым. Мне, например, приглянулись именные пистолеты Ролингса, стреляющие разными зарядами. Зарубежные журналисты на-


Обитель Викуса – один из самых красивых уровней в игре. И самых жестких. Пленников здесь мучают подолгу и с удовольствием.


Одна из первых мини-игр. Чтобы избавиться от этого симпатяги, придется шустро нажимать на указанные кнопки.



Этому созданию ошибочно поклоняются крестоносцы. А ведь действительно чем-то смахивает на ангела в исполнении актера Куценко.

ИЕРИХОН

Помимо «Иерихона» Дэвина Росса в город Аль-Кали отправлялись и другие команды. Но домой не возвращались. Одни бойцы погибли, другие сошли с ума, третьи вынуждены до скончания времен сражаться с бесчисленными полчищами врагов. Так, несколько британских солдат более полувека мужественно сдерживают наступление немцев, в то время как крестоносцы перешли на сторону зла. Хуже всего пришлось шумерскому шаману – его разодрали на части, которые нужно собрать воедино.



распев расхваливают трусиху Коул, умеющую замедлять время и метать гранаты.

ДРУГАЯ ИГРА

На самом деле Jericho я не ждал и заинтересовался только после того, как увидел демонстрационную версию. Поэтому получил именно то, на что рассчитывал, – смешной, подчас даже язвительный боевик. С глупыми врагами – считаю их едва ли не главным достоинством игры – и максимально доступным интерфейсом. Но, так уж получилось, многие пользователи познакомились с проектом задолго до его появления на свет и потому ожидали каких-то немыслимых возможностей. Например, подумывали о сложной системе управления, позволяющей отдавать приказы каждому члену команды. Нынешняя якобы слишком проста и порой не работает. Действительно, случаются неприятности и уснувший у самого порога отряд «Альфа» не желает помогать «Омеге». Или, напротив, наплевав на приказы, рвется в бой. Но это ведь веселый шутер, верно? Потерял половину солдат – возьми да оживи! Плевое дельце. С шестеренками в ***Episode Two*** я дольше провозился, чем думал над тем, как приструнить подопечных в Jericho.

Еще кому-то грезились разноплановые схватки: чтобы и сверху, и снизу, и сбоку – отовсюду стреляли. Чтобы за каждым углом по умному противнику с гранатой и рацией. И хорошо бы еще вертолет в небе – для верности. Признаться, подобных творений я повидал сполна, и толком имитировать настоящий бой получалось только у ***F.E.A.R.*** Но опять же не стоит забывать, что F.E.A.R. – это даже не шутер, это какой-то очень дорогой симулятор войны с клонированными солдатами. И ценности для жанра не представляет. Jericho пускай и довольно прямолинейна, но при этом обвинить ее в безвкусице и однообразии нельзя. Где еще нам позволят расстрелять трех здоровенных гладиаторов подряд, выпустив при этом тысячу пуль в их изуродованные шрамами спины?

И СНОВА ДЕТИ

В интервью английской газете The Times Клайв Баркер сообщил, что действие следующей части Jericho развернется на авианосце, перевозящем в трюме шестьсот шестьдесят шесть детей.

Как знать, не умрут ли они раньше намеченного писателем срока? Игры с таким сюжетом долго не живут, да и денег не приносят. **PCG**

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПАПА

В конце каждого акта героев встречает всесильный босс. На полях Второй мировой орудует сумасшедшая немка Ханна Лихтаммер. В подземелье средневекового замка притаился епископ Малтас, окруживший себя духами погибших детей. В римской провинции заправляет толстяк Кассус Викус. А в шумерском храме обитают несколько злобных духов.

Чтобы одолеть главаря, придется отыскать его слабые стороны. Как правило, для этого нужно воспользоваться умением одного из персонажей. Какого именно – подскажет игра.





Мертвые дети нашли своего истинного обидчика и разом набросились на него. Много веков назад епископ Малтас отправил их на верную смерть.



Чтобы одолеть этого гладиатора, придется разить его в шрам на спине.



Любовь продлится недолго. Через пару минут с девушки сдерут кожу.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

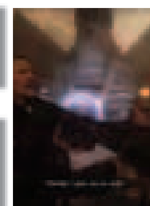
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: 6.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР»: НЕТ

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.5



Отменный черный юмор; необычные главные герои; увлекательный сюжет; по-настоящему уродливые враги; мрачный дизайн уровней; запоминающиеся боссы.

Порой неотзывчивое управление; местами однообразный игровой процесс; повторяющиеся враги; невысокая продолжительность – всего шесть часов.

8.0

Самый недооцененный шутер 2007 года. Надеемся, Клайву Баркеру позволят сделать продолжение.

Темный коридор, мерцающая лампочка освещает небольшой участок помещения, с отсыревшего потолка падают ледяные капли воды, пол заволокла пелена тумана, вдали виднеются лишь расплывчатые очертания предметов. Каждый шажок в полумраке напоминает отчаянный прыжок в бездну. Слегка вспотевшая ладонь крепко сжимает пистолет, указательный палец прилип к курку, взгляд направлен в одну точку. Ты медленно открываешь скрипучую дверь, слышишь шорохи в дальнем углу и мгновенно делаешь несколько выстрелов.

Двадцать секунд, сорок, минута – в комнате стоит гробовая тишина. Напряжение на пределе. Нервы словно натянутые струны – еще чуть-чуть и откажут. Наконец ты решаешься зайти внутрь, чтобы посмотреть на убитого врага. Удивительно, но никого нет. Ни трупа, ни капель крови – никаких следов. О недавней стрельбе напоминают только валяющиеся на полу гильзы и пулевые отверстия в стене. Черт, патроны потрачены впустую. Осталось совсем мало боеприпасов, а ведь впереди наверняка притаилась пара-тройка каких-нибудь гадов. Надо загрузить последнюю сохраненную игру и попробовать пройти уровень еще разок. Хотя нет: уже три часа ночи – пора в постель. Лучше хорошенько выспаться, разобраться днем со всеми накопившимися делами, а вечером сесть за компьютер и добить мерзких тварей.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

СКАЗКА НА НОЧЬ

Ищи видеоспец на диске!











ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Любители ужасов предпочитают играть перед сном. Ночь за окном и слабое освещение в комнате многократно усиливают эффект погружения. Наушники надежно отгораживают от посторонних звуков, мир сузился до размеров экрана монитора. Мышка превращается в пистолет или какое-нибудь другое оружие. Ты слышишь стук каблуков армейских ботинок и не вспоминаешь о том, что сидишь перед компьютером в домашних тапочках на босу ногу.

Далеко не все разработчики способны на время стереть грань между виртуальностью и реальностью. Еще меньше сумеют напугать так, чтобы ты боялся сделать шаг вперед, вздрагивал от каждого скрипа, каждого шороха. Мы решили вспомнить игры, от которых до сих пор по коже бегут мурашки.

ИСТОКИ

Итак, что такое ужастик? Каковы отличительные особенности этого жанра? Термин вошел в обиход сравнительно недавно. В 60-е годы прошлого столетия «хоррорами» стали называть фантастические литературные произведения, авторы которых желали напугать читателей, породить чувство тревоги. Получается, что человечество придумало определение для культурного явления спустя несколько тысяч лет после его появления. Люди рассказывают друг другу страшные истории с тех пор, как научились говорить. С их помощью старшее поколение передавало опыт младшему. Например, в своих небылицах старые охотники наделяли опасных животных сверхъестественными способностями и таким образом учили молодежь быть осторожнее. Рассказы о демонах и вампирах встречаются в древних вавилонских, индийских и китайских рукописях.

Профессиональные писатели начали сочинять страшные истории во второй половине XVIII – начале XIX века. В 1764 году англичанин **Хорас Уолпол** (Horace Walpole) закончил «Замок Отранто», в 1777-м появился «Старый английский барон» **Клары Рив** (Clara Reeve), а в 1794-м – «Удольфские тайны» **Энн Рэдклифф** (Ann Radcliffe). Сейчас подобные произведения современные издательства называют книгами ужасов или просто ужастиками, а два столетия назад на обложках писали величественное словосочетание «готический роман».

В 1818 году девятнадцатилетняя **Мэри Уолстонкрафт Шелли** (Mary Wollstonecraft Shelley) поведала историю о докторе Франкенштейне и его монстре. В 1819 году **Джон Уильям Полидори** (John William Polidori) открыл для всего мира зловещих, но очаровательных вампиров. Первым американским произведением стала изданная в 1820 году «Легенда о Сонной лощине» **Уошингтона Ирвинга** (Washington Irving). В 1839 году были очень популярны новеллы **Эдгара Аллана По** (Edgar Allan Poe), например «Падение дома Эшеров». В конце XIX века над умами читателей властвовал «Дракула» **Брэма Стокера** (Bram Stoker). Первая половина XX столетия подарила мировой литературе произведения **Говарда Филлипса Лавкрафта** (Howard Phillips Lovecraft). Последние десятилетия королем жанра считается **Стивен Кинг** (Stephen King), а его наследником называют **Клайва Баркера** (Clive Barker).

Термин horror используется не только в литературе, но и в киноиндустрии. В 1896 году **Жорж Мельес** (Georges Melies) снял **«Дом дьявола»**. Затем эстафетную палочку от французского режиссера получили немцы. В 1915 году вышел **«Голлем» Пауля Вегенера** (Paul Wegener), в 1920-м – **«Кабинет доктора Калигари» Роберта Вине** (Robert Wiene), а в 1921-м – легендарный **«Носферату: симфония ужаса» Фридриха Вильгельма Мурнау** (Friedrich Wilhelm Murnau). В 30-е годы на бурно развивающийся жанр обратили внимание в Голливуде. Студия **Universal** выпустила сразу несколько замечательных фильмов: **«Дракулу»** с **Бело Лугоши** (Bela Lugosi), **«Франкенштейна»** и **«Мумию»** с **Борисом Карлоффом** (Boris Karloff), а также **«Человека-невидимку»** с **Клодом Рэйнсом** (Claude Rains). Во второй половине XX века мир увидел **«Психоз» Альфреда Хичкока** (Alfred Hitchcock), **«Ночь живых мертвецов» Джорджа Ромеро** (George A. Romero), **«Ребенка Розмари» Романа Полански** (Roman Polanski), **«Техасскую резню бензопилой» Тоба Хупера** (Tobe Hooper), **«Хэллоуин»** и **«Нечто» Джона Карпентера** (John Carpenter), **«Сияние» Стэнли Кубрика** (Stanley Kubrick) и **«Пятницу, 13-е» Шона Каннингема** (Sean S. Cunningham). В середине 80-х американские продюсеры пришли к выводу, что чаще всех на показы ужастиков ходят подростки, и стали подстраивать свои фильмы под вкусы молодого поколения. За последние четверть века большого успеха добились сериалы **«Кошмар на улице Вязов»**, **«Крик»**, **«Звонок»**, **«Ведьма из Блэр»** и **«Пила»**.

РОДНЫЕ ПЕНАТЫ

Что касается компьютерных игр, то среди них нет отдельного, полностью независимого жанра horror. Бывают экшены, адвенчуры, квес-



НА КОВЕР!





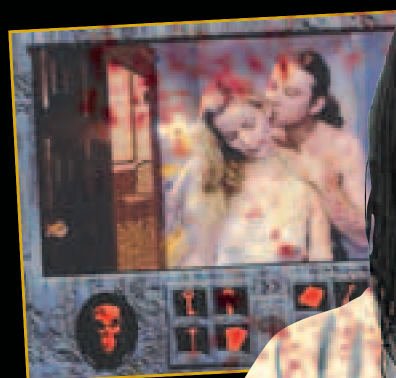


ты и даже RPG, где встречаются пробирающие до костей сцены. Порой очень трудно сказать: «Вот это – horror FPS, а вот это – просто FPS». Геймеры со стажем наверняка помнят, как во время игры в ***Doom*** они вздрагивали при встрече с особо опасными исчадиями ада. Возьмем главу Route Kanal из ***Half-Life 2***, где Гордон Фримен сражается с множеством кровожадных зомби. Казалось бы, игру можно смело называть ужастиком. Но вот парадокс: переговаривавшиеся по рации спецназовцы из первой части ***Half-Life*** заставляли паниковать куда больше, чем ожившие мертвецы из второй.
Каждый боится по-своему. Одних пугают ужасные твари, других – состояние неопределенности и недосказанности. Кто-то опасается наступления ядерного апокалипсиса и поэтому не может спокойно играть в ***Fallout***, а кто-то не переносит высоты и с замиранием сердца смотрит за тем, как в очередной части ***Tomb Raider*** Лара Крофт делает стойку на руках, держась за край нависающей над пропастью платформы. Примеры, конечно, утрированные, но они наглядно показывают, насколько широк спектр наших страхов. Впрочем, есть набор универсальных приемов.
За долгие годы в литературе и кинематографе сформировались четкие законы жанра, большинство из них перекочевали в игры. Чаще всего сюжет строится вокруг какой-то тайны (нераскрытое преступление, чье-то исчезновение и т.д.). Главная роль достается одному человеку или небольшой группе товарищей, которые оказываются в ненужное время в ненужном месте, при этом им всегда угрожает опасность. Героям приходится иметь дело со всевозможными проявлениями потусторонних сил. Например, с разношерстными порождениями зла (зомби, монстры, оборотни, привидения, адские существа и другие твари) или с предметами, наделенными сверхъестественными способностями. События разворачиваются в древнем полуразрушенном здании с темными коридорами, секретными ходами и комнатами. Частенько поблизости оказывается кладбище или дремучий лес. И еще одно правило: погода как бы предвещает действующим лицам встречу с опасностью. За окнами бушует сильный ветер, льет дождь или стоит туман. Крайне редко что-то случается ясным днем. К сожалению, в 80-е годы слабо развитые графические технологии не позволяли подкрепить интригующий сюжет качественной графикой. Спрайтовые монстры могли напугать только самых впечатлительных геймеров. Ситуация серьезно изменилась после наступления эпохи 3D.

ТРИ ИСТОРИИ ПРО ОДИНОЧКУ В ТЕМНОТЕ

В 1992 году нам подарили легендарный ***Alone in the Dark***. Сценаристы придумали интригующий сюжет: владелец огромного особняка на окраине штата Луизиана Джереми Хартвуд покончил жизнь самоубийством при самых загадочных обстоятельствах. Однако местная полиция быстро закрыла дело. В начале игры ты выбирал одного из двух персонажей: частного детектива Эдварда Кэрнби или госпожу Эмили Хартвуд – племянницу покойника. Как только ты переступал порог особняка, начинали твориться странные вещи...
Сотрудники французской компании **I-Motion** удачно совместили два жанра: адвенчуру и экшен. Герой не только собирал различные сведения и решал головоломки, но и сражался с опасными противниками. В инвентаре рядом с ключами, записками, банками-склянками и другим типичным для квестов барахлом соседствовали метательные ножи, сабли, револьверы и ружья, с помощью которых можно было дать отпор незваным гостям.
Пятнадцать лет назад авторы игры сформировали главные черты многих современных horror-игр: вид от третьего лица, умелое сочетание двухмерной (тщательно прорендеренные фоны) и трехмерной (персонажи) графики, а также заранее выбранные дизайнерами наиболее удачные положения камеры. Последнее сближает игры с фильмами. Тебе кажется, будто ты исполняешь главную роль и смотришь на себя через камеру оператора. Как правило, нам доверяют довольно слабого, плохо вооруженного человека, который не может совершать умопомрачительные прыжки и не обучен сложным боевым приемам. Благодаря этому геймеру намного проще ассоциировать себя с героем.
Вторая часть получилась менее удачной, чем первая. Виной тому кадровые перестановки внутри I-Motion. Пятеро ведущих авторов оригинальной игры не согласились с предложениями издательства **Infogrames** и написали заявления об уходе. В феврале 1993 года они основали собственную компанию **Adeline Software International**. Время показало, что возмутившиеся разработчики были правы – ***Alone in the Dark 2*** не смог повторить популярности предшественника. Увеличение уровня сложности и смещение акцентов в сторону экшена не дали результата. Сюжет казался чересчур наигранным: судьба столкнула Эдварда Кэрнби с полудохлыми пиратами. По прошествии стольких лет вспоминается лишь сад с живой (в прямом смысле этого слова) изгородью.











Продолжение не заставило себя ждать. В третьем эпизоде разработчики смогли нащупать правильный баланс между стрельбой и решением загадок. На сей раз бесстрашный детектив сражался с ожившими бандитами времен покорения Дикого Запада. Героиня первой части Эмили Хартвуд решила попробовать свои силы в Голливуде. Чтобы сэкономить на дорогих декорациях, фильм начали снимать посреди заброшенного городка, где когда-то зверствовала шайка безжалостного убийцы Стоуна. К сюжету и геймплею претензий не было, а вот состарившийся за два года движок смотрелся уже не так хорошо, как раньше.

УЖАСАМ ВСЕ ЖАНРЫ ПОКОРНЫ

Из множества RPG больше всего щекотал нервы ***Ravenloft: Strahd's Possession***. События игры разворачивались в альтернативной вселенной, которая состояла из слабо связанных между собой измерений. Разрозненными территориями владели так называемые темные лорды. В свое время каждый из правителей совершил какое-то злодеяние, после чего его земли окутывал непроницаемый туман. Однако случайно оказавшиеся в домене кровожадного графа Страда герои не собирались провести всю свою жизнь в компании вампиров и искали способ вернуться назад.

В 1995 году вместо очередной веселой адвенчуры вроде ***King's Quest***, ***Space Quest*** или ***Leisure Suit Larry*** **Sierra On-Line** выпустила необычный проект под названием ***Phantasmagoria***. Легендарное творение **Роберты Уильямс** (Roberta Williams) поражало. Трудно сказать, что пугало больше: ужасные сновидения, попадавшие в кадр орудия пыток, доносившиеся из колонок крики и стоны или же гнетущие интерьеры заброшенного особняка. Чего только стоит сцена с запихиванием в рот бедной женщины потрохов в густом красном соусе или финальный эпизод с уничтожением демона с помощью книги, талисмана, креста и нескольких капель крови! Сейчас почти двухчасовой видеоролик покажется простенькой поделкой, а игра актеров вызовет ухмылку, однако двенадцать лет назад Phantasmagoria пугала не меньше, чем самые известные фильмы ужасов.

СТРАСТИ ВОКРУГ T-ВИРУСА

Resident Evil появился на первой PlayStation в марте 1996 года. Многие геймеры покупали приставку от **Sony** только ради того, чтобы познакомиться с культовым творением **Capcom**. Шутка ли, лишь на этой платформе тираж достиг отметки 2 миллиона 750 тысяч экземпляров! Вариант для PC созрел в сентябре 1997 года.

Недалеко от Raccoon City прокатилась волна загадочных убийств. Разобраться, что к чему, поручили бойцам спецподразделения S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad). Игрок мог выбрать одного из двух персонажей: Криса Редфилда или Джилл Велентайн. Выяснилось, что корпорация Umbrella допустила утечку опасного вируса. Многочисленные сотрудники спрятанной в древнем особняке секретной химической лаборатории превратились в зомби.

Щелканье затвора дробовика, тусклое освещение в комнатах, медленно открывающиеся двери неплохо потрепали нервы. Но лучше всего японской компании удались противники. Мычащие зомби, голодные доберманы-мутанты, распыляющие ядовитый газ пауки и большие змеи долго снились заядлым фанатам сериала в кош-









марных снах. Несмотря на слабую графику и чересчур неудобное управление с клавиатуры, игра притягивала к себе, как магнит.
Кстати, именно Capcom сделала популярным словосочетание survival horror. На одном из экранов загрузки Resident Evil встречалась надпись "Welcome into the world of survival horror". Очень быстро западная игровая пресса взяла на вооружение окончание этой фразы.
В ***Resident Evil 2*** (релиз на PC состоялся в феврале 1999 года) игроков приветствовало предложение "Welcome again into the world of survival horror". Несмотря на все подвиги героев первой части, вирус добрался до Raccoon City. Как назло, молодого выпускника полицейской академии Леона Кеннеди и сестру Криса Редфилда – Клер угораздило приехать в этот небольшой городок в самый неподходящий момент. Улицы наводнили зомби и животные-мутанты. Лишь несколько человек спаслись от заразы. Обоим героям предстояло провести немало времени в стенах огромного полицейского участка, канализации, цехах химической фабрики и подземной лаборатории корпорации Umbrella.
Разработчики не стали изобретать велосипед: они просто добавили несколько новых видов оружия и противников, улучшили графику и увеличили количество второстепенных персонажей. Пройдя один раз, ты узнавал только часть интригующей истории. Так что был стимул одолеть все уровни другим героем. Вторая часть добилась еще большего успеха, чем первая, и стала самой успешной игрой за всю историю существования сериала. Только на PlayStation сиквел разошелся почти 5-миллионным тиражом.

ВОСПОМИНАНИЯ ОБ ОТЦЕ

В отличие от Phantasmagoria адвенчура ***John Saul's Blackstone Chronicles: An Adventure in Terror*** пугала иначе. Сцены насилия или шокирующие эпизоды с вырезанными из человеческого тела внутренностями оставались за кадром. Об ужасах только рассказывали. Но зато как! Кровь стыла в венах.
События разворачивались в построенном в начале XX века замке. После смерти хозяина в 50-х годах там разместилась клиника для сумасшедших. В поисках исцеления от душевных болезней доктор Малькольм Меткаф проводил над больными чудовищные опыты: заставлял часами сидеть в ледяных ваннах, сажал на электрический стул, без наркоза удалял совершенно здоровые органы, делал лоботомию, устраивал так называемый инсулиновый шок, в результате которого человек бился в конвульсиях и ломал себе кости. Весь ужас заключается в том, что меньше ста лет назад ведущие американские и европейские ученые-психиатры действительно проводили подобные эксперименты над живыми людьми.

НОКТЮРН НА ФЛЕЙТЕ ВОДОСТОЧНЫХ ТРУБ

Осенью 1999 года мало кто ожидал, что техасская **Terminal Reality** создаст настоящий шедевр с почти безупречной по тем временам графикой и физической моделью – ***Nocturne***. Разработчики не стали слепо копировать Alone in the Dark и Resident Evil. Вместо этого они придумали свой уникальный, неповторимый мир. Представь себе классический нуар-фильм 30–40-х годов, только видный мужчина в широкополой шляпе и длинном плаще не расследует очередное убийство женщины, а работает на правительственное агентство Spookhouse и специализируется на уничтожении всякой нечисти. Главный герой действовал по принципу «меньше слов – больше дела». В 1927 году он истребил оборотней в Восточной Германии, в 1931-м побывал в Техасе, в 1933-м взялся за многочисленную армию зомби знаменитого Аль Капоне, а в 1935-м отправился во Францию. Сколько у него ни пытались узнать настоящее имя, всем он представлялся просто Незнакомцем. Разработчики выдумали самые невероятные сцены насилия. Выстрел из дробовика разносил черепа бодливых коров на мелкие кусочки, в лучших традициях гангстерских боевиков очередь из скорострельного автомата разрывала на куски тела вылезавших из могил зомби, а обычная лопата оказывалась крепче голов обнаженных ведьм. На месте убитых тварей оставались зеленые и красные лужи крови. Но лучше всего пара лазерных прицелов автоматических пистолетов, рассекавших темноту. Казалось, что каждую сцену режиссировал Джордж Ромеро или какой-нибудь другой известный мастер жанра.

ОБИЛЬНЫЕ ВСХОДЫ

2000 год принес богатый урожай. В сентябре вышел ***Dino Crisis*** – новый ужастик от Capcom. Ведущая роль досталась рыжеволосой Регине (к счастью, не Дубовицкой), которая сражалась с динозаврами. Разработчики решили отказаться от традиционной схемы «трехмерный персонаж, двухмерные фоны» в пользу полного 3D. Никаких дивидендов это не принесло – картинка все равно выглядела неказисто, к тому же нас мучили слишком большим количеством головоломок и постоянным поиском ключей.









Осенью издательство **Gathering of Developers** выпустило сразу три игры по мотивам фильма «Ведьма из Блэр». Начнем с ***Blair Witch, Volume I: Rustin Parr***. Новое творение Terminal Reality выглядело достойно, но все же не так впечатляюще, как Nocturne. В 1941 году уже знакомое нам агентство Spookhouse заставило доктора Эльспет Холидей сменить белый халат на короткий плащ и вооружиться датчиком слежения за паранормальной активностью. Техасская команда еще раз показала всему миру, что она умеет хорошенько напугать. То и дело за спиной симпатичной девушки появлялись демоны, а встреченная ею милая официантка из кафе была не прочь полакомиться свежей человечиной. Главная сцена – рандеву с подростками из фильма «Ведьма из Блэр»: Холидей гонялся за обезумевшей студенткой с видеокамерой. Бабах! Все, ребятки, кина не будет. Пламенный привет режиссерам **Дэниэлу Мирику** (Daniel Myrick) и **Эдуардо Санчесу** (Eduardo Sanchez)! Разработкой ***Blair Witch, Volume II: The Legend of Coffin Rock*** занималась **Human Head Studios**. Во времена гражданской войны в США девочка нашла раненого лейтенанта северян. Но вскоре случилась беда – ведьмы похитили маленькую спасительницу. Поправившийся служивый пристегнул к поясу ножны с кавалерийской саблей, кобуру с шестизарядным револьвером и отправился разбираться с темными силами. Увы, игра запомнилась лишь сценой с вылезающими из реки руками призраков. События ***Blair Witch, Volume III: The Elly Kedward Tale*** происходили в 1786 году. Утративший веру священник Джонатан Пайр напоминал киноперсонажа Блэйда, который попал в XVIII век. Из всех трех эпизодов детище **Ritual Entertainment** пугало меньше всего. Уж слишком легко главный герой истреблял зомби, невидимых монстров, собак-призраков и огненных демонов с помощью магических заклинаний. Во время продолжительных схваток с нечистью вспоминалась ***Diablo***.
В ноябре на PC пожаловал ***Resident Evil 3: Nemesis***. Мы вновь очутились на улицах Raccoon City. Почти все члены отряда S.T.A.R.S. отправились зачищать европейскую штаб-квартиру Umbrella, лишь хрупкая Джилл Велентайн осталась в зараженном городе, который кишмя кишел различными тварями. Девушке предстояло спуститься в подземную лабораторию и сразиться с тремя воплощениями огромной гадины по имени Немезис. К сожалению, по части графики третья часть недалеко ушла от второй. По традиции владельцам PC пришлось мириться с неудобным управлением с клавиатуры. Впрочем, эти недостатки не помешали насладиться происходящим. Игра по-прежнему цепляла неожиданными поворотами сюжета и сражениями с нежитью. Кстати, третью часть купили три с половиной миллиона владельцев PlayStation.

ДЕБЮТ ПИСАТЕЛЯ И ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

В феврале 2001 года сотрудники **DreamWorks Interactive** доказали, что хорошая horror-игра не обязательно должна быть с видом от третьего лица. Разработчикам ***Clive Barker's Undying*** удалось передать очарование произведений Клайва Баркера. Красивые витражи величественного замка Ковенантов, доносящийся из ниоткуда шепот, видения и непонятные галлюцинации давили на психику. Не всякий смельчак мог хладнокровно наблюдать за тем, как портрет с изображением членов семьи хозяина родового поместья медленно покрывается кровью. Программисты выжали из старенького движка Unreal максимум возможного. Нескольких минут вполне хватает, чтобы забыть о реальном мире.
После почти семилетнего перерыва мы вновь встретились с частным детективом Эдвардом Кэрнби, а заодно и с девушкой по имени Эллин Седрак. Французская студия **Darkworks** создала добротную игру. В ***Alone in the Dark: The New Nightmare*** были и лихо закрученный сюжет, и постоянно сменяющие друг друга жуткие декорации, и несколько разновидностей противников. Впрочем, далеко не всем фанатам сериала понравился новый внешний вид главного героя: волосы до плеч, устрашающее выражение лица, длинный плащ... Он был так не похож на своего предшественника.

ВЫСТРЕЛ ДУПЛЕТОМ

В августе 2002 года с разницей в несколько дней вышли ***Dino Crisis 2*** и ***The Thing***. Увы, вторая часть саги о кровожадных динозаврах оказалась чересчур пресной. Двое героев (знакомая по первому эпизоду рыжая Регина и светловолосый остряк Дилан) бродили по уровням и отстреливали бедных зверюшек, чтобы заработать побольше баллов, покупали в обмен на них боеприпасы, дополнительные виды оружия и модернизировали понравившиеся стволы. После прохождения игры можно было потратить призовые баллы на покупку персонажей для двух бонусных игр: схватку с постоянно возрастающим числом ящеров и файтинг с динозаврами. Куда интереснее было играть в творение английской компании **Computer Artworks**. Разработчики рассказали о том, что случилось после событий, описанных в знаменитом фильме Джона Карпентера «Нечто».

НА КОВЕР!

СОШЕДШИЕ С ДИСТАНЦИИ

Сделать качественную horror-игру не так-то просто. Одних вывалившихся наружу человеческих внутренностей, сотен килограммов слизи и многих литров крови недостаточно. Не помогут внезапно раздающиеся шорохи, шумы и душераздирающие крики. Например, в 1997 году вместо ужастика у разработчиков Ingames Interactive получился форменный кошмар. Поделку Flesh Feast нельзя назвать даже малобюджетным трэшем. Несмотря на все старания, авторы Evil Dead: Hail to the King и Evil Dead: Regeneration не добились успеха. Предпринятая Asylum Entertainment попытка напугать геймеров с помощью проекта Curse: The Eye of Isis потерпела неудачу. Ничего путного не вышло и у разработчиков Land of the Dead: Road to Fiddler's Green. Cryo Interactive не хватило совсем чуть-чуть, чтобы их The Devil Inside занял почетное место среди самых известных horror-игр. Увы, попсовое реалити-шоу про истребление разных тварей ни капельки не напугало геймеров.











На антарктическую базу прибывает отряд: медик, техник и обычный пехотинец. На первых порах они полны решимости выяснить, что случилось, но после нескольких схваток с инопланетными существами ребята запаниковали. Каждый боялся, как бы в тело его боевого товарища не проникла ужасная тварь. Впрочем, агрессивные внеземные существа далеко не самые опасные противники. В лучших традициях Half-Life кто-то отправил на зачистку базы спецназовцев. К сожалению, с этого момента из horror-шутера The Thing превращался в обычный шутер от третьего лица.

У МОЛЧАЛИВЫХ ХОЛМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА

К сожалению, владельцы PC не смогли познакомиться с потрясающей ***Silent Hill***. Вторая часть сериала добралась до нашей платформы в декабре 2002 года. Если бы я выбирал игру, которая напугала больше всех, первое место досталось бы ***Silent Hill 2***. Ни от одного интерактивного ужастика так сильно не тряслись поджилки, как от гениального творения **Такаюки Кобаяши** (Takayuki Kobayashi).

Джеймс Сандерленд получил от своей жены короткое письмо с просьбой приехать в городок Сайлент Хилл. Все бы хорошо, да только женщина умерла еще три года назад.

В отличие от авторов Resident Evil разработчики не стали превращать свое детище в кровавую мясорубку. За все время самым мощным оружием в руках главного героя будет охотничье ружье, бензопилу дадут только во время повторного прохождения.

Впечатляют и покрытый туманом провинциальный городок, и завораживающая музыка композитора **Акиры Ямаоки** (Akira Yamaoka), и до предела запутанная сюжетная линия с несколькими вариантами концовок. Разобраться, что к чему, с первого раза решительно невозможно. Только со второго-третьего захода ты наконец-то докапываешься до истины и понимаешь всю гениальность замысла Такаюки Кобаяши. Все-таки не зря в Стране восходящего солнца главных дизайнеров игр называют режиссерами. Постановка японского мастера ужасов удалась на славу.

Меньше чем через год на PC вышла третья часть. К сожалению, владельцы PC не могли по полной программе оценить замысел сценаристов ***Silent Hill 3***, уж слишком много сюжетных ниточек вели к событиям первого эпизода, который, как мы уже писали, так и не появился на нашей платформе. Кто такая Хетер Моррис, почему она ищет своего отца, как ее занесло в городок Сайлент Хилл? Без знакомства с первоисточником не обойтись. Впрочем, игра понравится тем, кто ни разу не встречался с предыдущими выпусками сериала.

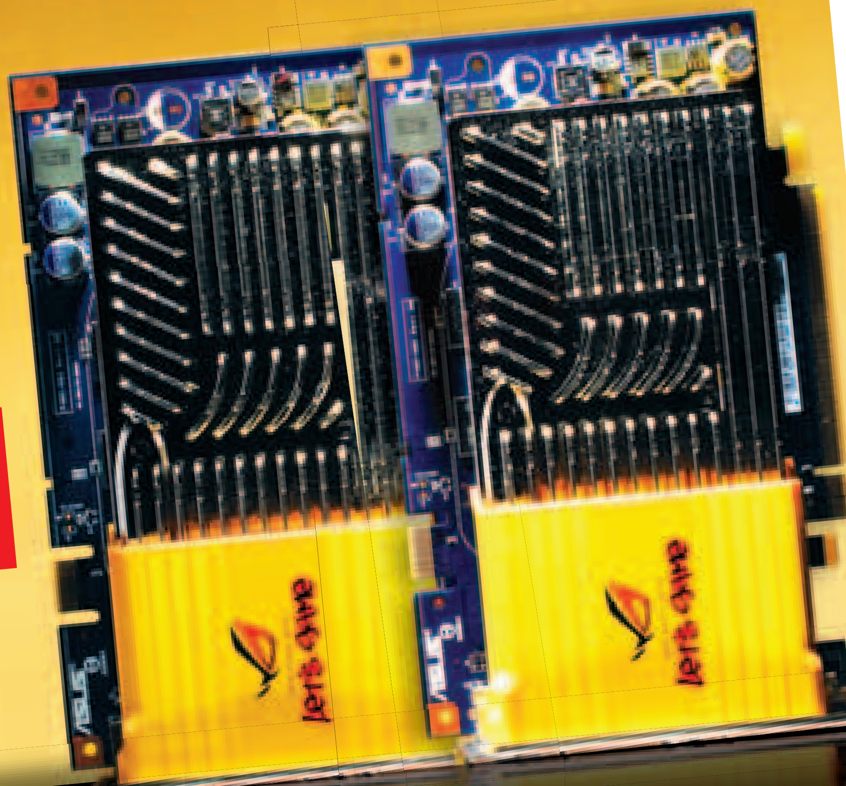
Казалось, что лакомящийся человеческими мозгами монстр, истекающие кровью манекены, мутировавшие грудастые медсестры в залитых кровью халатах и прочие твари пришли из самых ужасных кошмаров психически больных людей.

Ан нет, разработчики игры – вполне нормальные люди, просто у них очень богатая фантазия. Только им могла прийти в голову идея вооружить хрупкую семнадцатилетнюю девчушку ржавой трубой, острой, как бритва, катаной и булавой, а во время повторного прохождения игры выдать светящийся меч рыцаря-джедая.

ТЮРЯГА

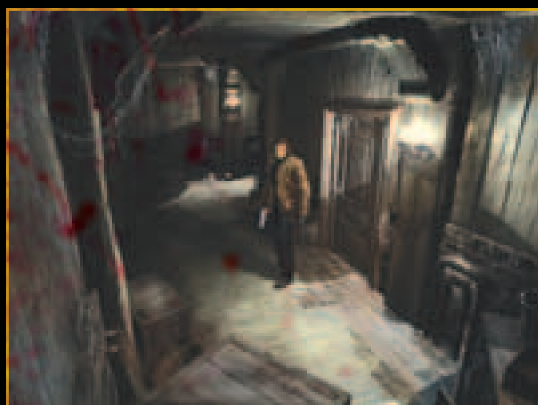
В июне 2004 года **Surreal Software** поведала геймерам душераздирающую историю о злоключениях Торка. Что больше всего пугает мужчин? Покрытые мраком замки, заполоненные зомби темные улицы? А вот и нет – четыре стены и небо в клеточку. Монстры неожиданно появились в федеральной тюрьме Эббот. Приговоренный к смертной казни Торк в залитой кровью майке пытается выбраться на волю. В определенные моменты игры озверевший заключенный мог превратиться в ужасную тварь и буквально пор-



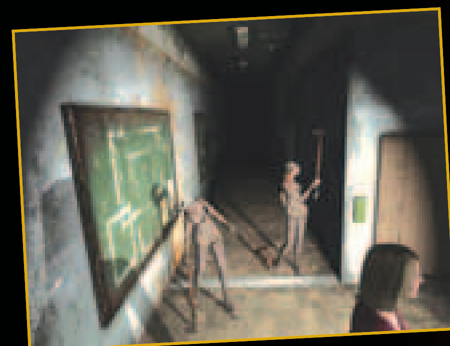












вать своих противников на куски. В зависимости от совершаемых действий в конце ***The Suffering*** ты видел одну из трех развязок.
В ***The Suffering: Ties That Bind*** Торк прибывает в Балтимор. Именно там он надеется получить ответы на все накопившиеся вопросы. Но прежде чем заплатить по счетам, предстояло расправиться с ордами отвратительных созданий.

ВРЕМЯ ДЛЯ СИКВЕЛОВ

В декабре 2004 года пожаловал ***Silent Hill 4: The Room***. События четвертой части случились далеко от Сайлент Хилла. Знакомые улицы таинственного городка можно увидеть лишь на некоторых фотографиях. Разработчики не случайно поставили после двоеточия слово «комната». Она служит одновременно и тюрьмой, и убежищем для главного героя Генри Тауншенда, в ней происходят самые интересные события, именно она соединяет сразу с несколькими мирами, переполненными монстрами и призраками. Наконец, только в этом месте можно сохранить игру. Пересказать сюжет очень сложно. Просто скажем, что хитрецы из **Konami** в очередной раз заставляли игрока хорошенько подумать над тем, где границы между обычной жизнью и кошмарными видениями.
Список horror-игр будет неполным, если в него не включить ***Doom 3*** и последовавший за ним адд-он ***Doom 3: Resurrection of Evil***. Конечно, бравый морпех даст фору многим героям, но на его долю выпало столько ужасов, что мало не покажется. На уровнях царит полумрак, лишь тусклый свет неоновых ламп позволяет увидеть зазубрины на конце бензопилы. В любой момент может выскочить десятиглазый имп, изголодавшийся зомби или какой-нибудь другой кровожадный монстр. Конечно, никто не мешает осветить путь фонариком, однако его нельзя использовать одновременно с оружием. Выбирай сам: или светлый путь в лапы врагу, или один в темноте, но зато со стволом наперевес.

КОГДА МОРСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ И УЧЕБА ВО ВРЕД

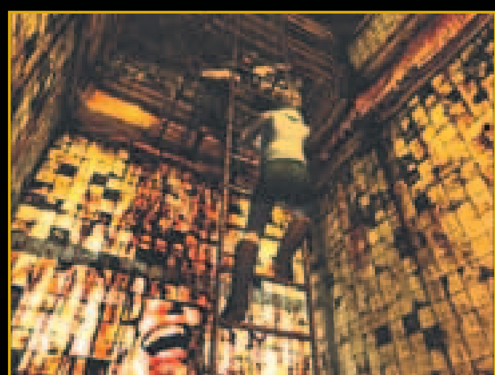
В ***Cold Fear*** офицер американской береговой службы Том Хэнсен во время шторма проник на борт российского китобойного судна «Дух Востока». Через несколько минут выясняется, что трюм, каюты и узкие коридоры переполнены зомби. Уничтожая одну тварь за другой, главный герой собирает разбросанные то там, то сям записки и постепенно восстанавливает ход событий. Оказывается, во всем виноват спятивший ученый Виктор Камский. Необходимо навести порядок на дрейфующем в открытом море корабле, а затем побывать на нефтяной платформе «Звезда Сахалина».
Авторы ***Obscure*** позаимствовали все самое лучшее из таких известных фильмов, как **«Факультет»**, **«Я знаю, что вы делали прошлым летом»**, **«Крик»**, и даже ухитрились кое-что взять из «Нечто». Трое подростков ищут двух своих пропавших друзей и постепенно раскрывают все тайны обшарпанной частной школы Лимфор.
В игре нам позволили проходить миссии на пару с другом. Команда школьников состоит из пяти человек, однако на задание могут отправиться только двое. Каждый персонаж специализируется на каком-то определенном виде деятельности. Например, Шеннон Мэтьюс разбирается в медицине, ее брат Кенни быстро бегает, Стэнли Джонс взламывает замки, Джош Картер легко замечает замаскированные предметы, а Эшли Томпсон умеет стрелять из двух пистолетов. Всякий раз приходится гадать: кто больше всех понадобится в следующий раз?
Совсем недавно вышло продолжение сериала. Выжившие герои постарались забыть ужасные события и поступили в университет. Все бы хорошо, да только на территории студенческого городка стали появляться галлюциногенные черно-розовые цветы. Через некоторое время многие ученики превратились в монстров. Так что ветеранам сражений в Лимфоре пришлось вновь взяться за оружие.

ИГРЫ ИЗ МОНОЛИТА

Современному поколению игроков наверняка запомнился шутер ***F.E.A.R.*** Проникшие на военно-космическую базу Armacham Technology Corporation хорошо вооруженные и взаимодействующие между собой террористы не пугали ни капельки. Зато маленькая черноволосая девочка с закрытым длинными черными волосами лицом заставляла крепко сжимать мышь похолодевшей рукой и палить в пустоту. Увы, разработчики адд-она ***F.E.A.R.: Extraction Point*** не придумали новых способов запугивания, а жаль.
Другой проект **Monolith Productions**, ***Condemned: Criminal Origins***, поражал обилием жестоких сцен. Расколотые черепа с вытекшими на пол мозгами в этой игре были обычным явлением. Мы уже не говорим о декалитрах крови. Оперативник ФБР Итан Томас разыскивал серийного маньяка. Главный герой в одиночку гулял по глухим трущобам, куда бы не осмелился сунуться прикрываемый с вертолета полицей-





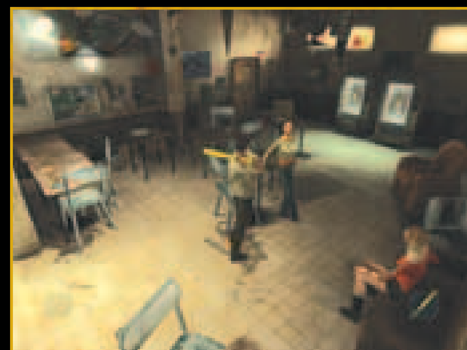






НА КОВЕР!

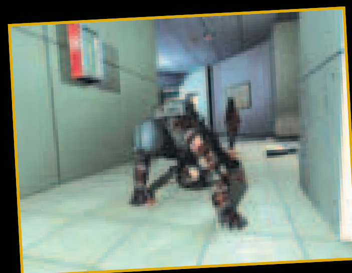




НЕЗАПЛАНИРОВАННЫЕ ПОТЕРИ
К сожалению, не все horror-игры дожили до релиза. В начале 2002 года студия Arxel Tribe с помпой анонсировала игру по мотивам фильма Ридли Скотта (Ridley Scott) – Hannibal. Увы, в ноябре 2003 года разработку заморозили. Мы никогда не увидим экшен от третьего лица Call of Cthulhu: Destiny's End. Разработкой занималась Headfirst Productions. После неудачных продаж многострадального проекта Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth компания объявила себя банкротом.









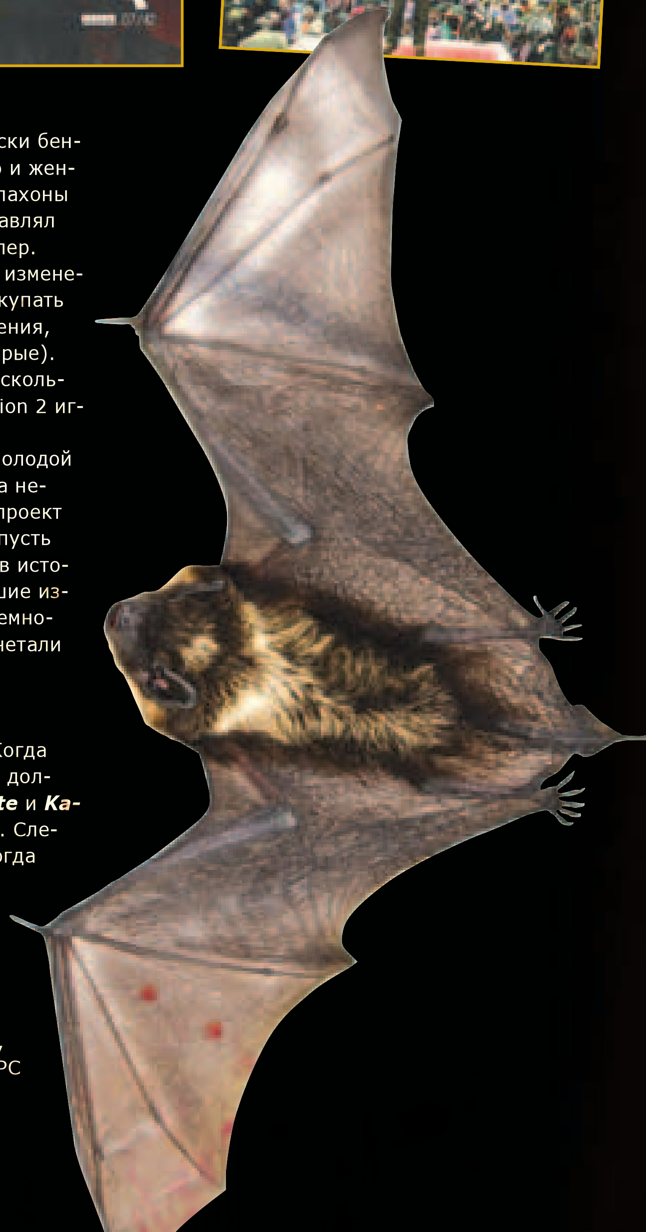
ский наряд. Большинство встреч с бандитами, наркоманами и прочим отребьем заканчивались жестокими драками. Тратить драгоценные патроны на всякую шушеру не хотелось, поэтому в ход шли топоры, ржавые обрезки труб, лопаты, отломанные ножки стула и даже выдвижные ящики.

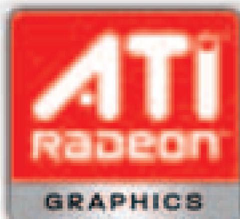
САМЫЙ СВЕЖИЙ УРОЖАЙ

В марте 2006 года наконец-то вышел долгострой ***Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth***. Игра по мотивам произведений Говарда Филлипса Лавкрафта (больше всего сценаристы позаимствовали из романа «Тень над Иннсмутом») находилась в разработке около семи лет. В 20-е годы прошлого столетия бывший полицейский Джек Уолтерс переквалифицировался в частного детектива, но достаточно быстро угодил в психбольницу. Спустя шесть лет выздоровевший герой вернулся к прежней работе. Первым делом после длительного «отдыха» стали розыски пропавшего парня в портовом городке Иннсмут. Пересказывать дальнейшие перипетии сюжета нет смысла. Игра не такая уж старенькая и встречается во многих магазинах. Если ты хочешь хорошенько пощекотать себе нервы – покупай диск.
Сценаристы ***Resident Evil 4*** отказались от традиционной завязки сюжета. Четвертый эпизод сериала был связан с предыдущими главным героем – Леоном Кеннеди, тем самым зеленым выпускником полицейской академии из второй части. Кто-то похитил дочь президента. Следы привели в небольшую испанскую деревню. Местные жители оказались поголовно заражены вирусом Las Plagas. Каждый встречный хотел всадить в светловолосого незнакомца вилы, зарубить его топором или разрезать на куски бензопилой. Причем не только мужчины, но и женщины. Крестьянами и закутанными в балахоны культистами, словно марионетками, управлял глава секты Los Illuminados Осмунд Садлер. Разработчики внесли ряд существенных изменений. Геймерам разрешили торговать, покупать лечебные зелья и полезные приспособления, новые стволы (или модернизировать старые). А еще можно было принять участие в нескольких интересных мини-играх. На PlayStation 2 игра разошлась 2-миллионным тиражом.
Сколько бы мы ни ругали сотрудников молодой шведской компании **Frictional Games** за неудачные эксперименты с управлением, проект ***Penumbra: Overture*** все-таки оставил пусть и небольшой, но запоминающийся след в истории развития жанра. Редко выскакивавшие из-за углов собаки-мутанты и кромешная темнота в глубоком подземелье исправно нагнетали обстановку.

ЗАБЕГАЯ ВПЕРЕД

Что нам ждать в ближайшем будущем? Когда ты будешь читать эту статью, в продажу должен поступить ***F.E.A.R. Perseus Mandate*** и ***Kabus 22*** – турецкий (!) клон Resident Evil. Следующий год обещает оказаться как никогда богатым на horror-игры. Начинаем загибать пальцы. ***Penumbra: Black Plague*** – раз. ***Alan Wake*** от **Remedy Entertainment** – два. Зомби-шутер ***Dead Island*** – три. Не исключено, что в 2008 году появится полноценный сиквел F.E.A.R. Также ходят слухи о том, что Capcom собирается портировать на PC приставочный хит ***Dead Rising***. PCG





Непревзойденная четкость и качество изображения

игры • фото • видео

YO! – ТВОЁ!

www.yopc.ru

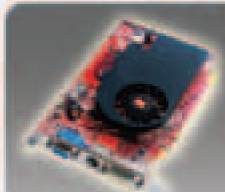


ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ?
ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!

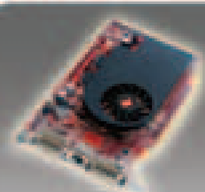
- **Фото:** Оцени превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!
- **Видео:** Смотри видео высокого разрешения и HDTV!

Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.





ATI Radeon™ X1600



ATI Radeon™ X1300

WWW.YOPC.RU 8(495)775•7566

ТАЙНА ИМЕНИ

Как разработчики придумывают названия своим играм и чем при этом вдохновляются…

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

В старом советском мультике про капитана Врунгеля Христофор Бонифатьевич спел: «Как вы лодку назовете, так она и поплывет». То же можно сказать и о названиях компьютерных игр. От имени зависит многое: позиционирование продукта на рынке, рекламная кампания и, конечно же, продажи.

Практически любой геймер сразу догадается, что ***«Сказки про Тошечку и Бошечку»*** – это детская игра, а ***«Отважный подводный пехотинец против капитана Немо: В погоне за зеленой касаткой»*** – малоинтересный трэшак, сработанный где-нибудь в Польше за пять злотых.

– Плохое имя может быть двухтонным якорем для игры и способно утянуть ее на дно, – говорит исполнительный директор компании **3D Realms Скотт Миллер** (Scott Miller). *– При выборе названия нужно учитывать человеческую психологию и не грех прибегать к всевозможным уловкам. Ведь именно с имени начинается знакомство потенциального покупателя с игрой. Название формирует первое впечатление. Сами знаете, встречают по одежке…*



ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА

Пиарщики с психологами давно вычислили, каким должно быть идеальное название игры. Сейчас мы поделимся этим секретом с тобой. И не удивляйся: на самом деле никакой тайны нет, все очевидно.

Во-первых, название должно быть коротким и емким. ***Quake***, ***The Sims***, ***Fable*** – вот примеры хороших имен. Непонятно, почему многие разработчики считают, что название нужно искусственно удлинять, придавать ему ненужную многозначительность и важность? Всем известно: геймеры любят краткость. Разве кто-то говорит ***Halo: Combat Evolved***? Нет, говорят просто Halo. То же и с ***Mafia: The City of Lost Heaven***. Зачем приплели этот бессмысленный «Город потерянного рая»? Он, видимо, дорог как память разработчикам из **Illusion Softworks**.

Во-вторых, желательно избегать пунктуации в названиях. Точки, двоеточия, дефисы и запятые лишь портят имя. Вот, скажем, ***Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade*** – написать сложно, не то что выговорить. Пользовался бы ***Doom*** большей популярностью, если бы игра называлась, допустим, ***Doom: Brave Space Marine Vs. Hell***? Очень сомневаемся…

В-третьих, названия должны быть четкими и осмысленными. Далекий от игр человек не угадает, что представляет собой проект ***Broken Sword: The Sleeping Dragon***, и наверняка задастся вопросами: «Какой сломанный меч? Что еще за спящий дракон? Это фэнтези, да?» А длинные названия вроде ***Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor*** или ***Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals!*** нормальный пользователь просто не осилит. Неудивительно: графоманские названия и нам не по душе.

Ну и, в-четвертых, разработчикам следует избегать двусмысленных заголовков, из-за которых игру могут поднять на смех. Помните шутер ***XIII*** с забавной мультяшно-комиксной картинкой? В одном из журналов, рецензируя проект, написали: «Есть по меньшей мере XII шутеров лучше, чем XIII». А экшен ***Alone in the Dark: The New Nightmare***? Когда он вышел в 2001 году, многие критики заявили с усмешкой: «Это новая игра из серии ***Alone in the Dark***, и она хуже, чем любой ваш ночной кошмар!»

Вот, пожалуй, и все, что нужно знать о названиях игр. Странно, почему большинство разработчиков и издателей продолжают писать всякую ерунду на обложках своих проектов…

ЗАПРЕЩЕННЫЕ СЛОВА

Упомянутый выше Скотт Миллер в статье, посвященной названиям игр, привел длинный список слов, использовать которые в качестве имени (или части имени) – дурной тон. Позволю себе частично процитировать его.

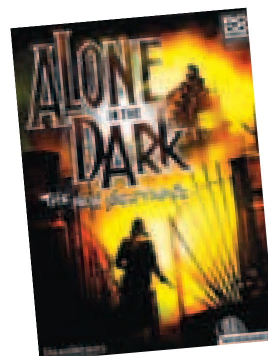
Итак, недопустимы слова: alien (пришелец), crusade (крестовый поход), dark (темный), darkness (тьма), extreme (экстремальный), quest (поиск), shadow (тень). Наверняка ты знаешь как минимум дюжину игр, в названиях которых они присутствуют: ***Tomb Raider: The Angel of Darkness***, ***Lost Planet: Extreme Condition***, ***World of Warcraft: The Burning Crusade***, ***Titan Quest*** и т.д.

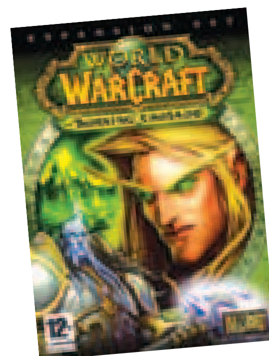
Нежелательны слова: awakening (пробуждение), brood (выводок), chosen (избранный), dawn (рассвет), death (смерть), destiny (судьба), doom (рок), evil (злой), fallen (павший), legacy (наследие), legend (легенда), prophecy (пророчество), prophet (пророк), rebirth (перерождение), resurrection (воскрешение), rising (восход). За примерами далеко ходить не надо: ***Unreal II: The Awakening***, ***StarCraft: Brood War***, ***Tomb Raider: Legend***, ***Indigo Prophecy*** (в Европе выпущена под именем ***Fahrenheit***), ***Advent Rising*** и недавняя ***Genesis Rising: The Universal Crusade***.

И наконец, слова, утомившие настолько, что стоит запретить их использование в законодательном порядке: age (век), arena (арена), black (черный), blood (кровь), chaos (хаос), city (город), command (команда), commandos (коммандос), conquest (завоевание), dragon (дракон), elite (элитный), empire (империя), forgotten (забытый), gate (врата), key (ключ), knight (рыцарь), last (последний), legion (легион), lord (повелитель), magic (магия), master (хозяин), myth (миф), monster (монстр), ops (операции), power (мощь), return (возвращение), revenge (месть), silent (бесшумный), soul (душа), space (космос), star (звезда), steel (сталь), storm (шторм), strike (удар), total (тотальный), vengeance (возмездие), war (война), warrior (воин). Количество игр, в названии которых содержатся эти слова, настолько велико, что мы не станем утруждать себя приведением примеров. Такое впечатление, что сегодня в каждой второй игре проскальзывает либо magic, либо wars, либо space. Похоже, и западные, и отечественные игроделы «тащатся» от одних и тех же слов. Есть и у нас свои ***«Магия крови»*** и ***«Стальные монстры»***.

Итак, коли ты начинающий разработчик, сохрани приведенный выше список в качестве памятки и НИКОГДА не используй перечисленные слова. Впрочем, если твоя студия работает лишь ради наживы и тебе неважно, что делать и как называть, не стесняйся! Чего зря ломать голову над именем очередного трэш-шутера? Воспользуйся нашей памяткой. По сходной цене предлагаем несколько «отличных» названий: «Черная кровь», «Забытая магия», «Звездное пророчество». И еще одно – для противников простоты: «Последняя империя: Месть стального рыцаря».







В БОЙ ИДЕТ КАПИТАН САБЛЕЗУБ

В российских студиях дефицит названий не меньше, чем на Западе. Чего только не изобретают отечественные разработчики и пиарщики издательств во вре-

мя мозговых штурмов! А мы потом в задумчивости чешем затылки у прилавков.
Так, экшен ***Monster Madness: Battle of Suburbia*** стараниями локализаторов
стал ***The Universal Crusade***. А удалая аркада ***Air Strike 3D*** превратилась в
«Крылатую мясорубку».
Мы специально изучили список названий российских игр и локализаций за пос-
ледние несколько лет и вдоволь посмеялись. ***«Морпех против терроризма***
4. Гидра должна умереть» – превосходно! ***«Капитан Саблезуб»*** – блеск!
«Агенты безопасной национальности» – какая сила мысли! Некоторые
названия, на наш взгляд, вообще не поддаются расшифровке. Например, ар-
када ***«Кибервойны: Прототип 2700»***. Какой еще, к черту, прототип 2700?
Полагаю, на этот вопрос с ходу не ответит даже издатель «Кибервойн». А вот
название поизящнее – ***«Этром: Душа астрала»***. Да, нам известно, что италь-
янский ролевой экшен изначально был назван ***ETROM: The Astral Essence***. Но
мы полагаем, при локализации можно было придумать менее нелепое имя. Кто
такой Этром? С каких пор у астрала есть душа? Неизвестно.
Сейчас в разработке находится ролевой экшен ***«Свод равновесия: Проект***
Бельтион» по книгам **Александра Зорича**. Четыре звучных слова объедине-
ны в пафосную нелепицу. Не менее медитативно название ролевки ***«Фаза: Ис-***
ход». Видимо, части разработчиков студии пришлось по душе слово «фаза», а
другой – «исход». Они долго спорили, какое из них выбрать, но так и не смог-
ли определиться. Говорят, сейчас проект заморожен. Может, оно и к лучшему?
«АгОРа: Битва за хлебницу», ***«Никто не знает про секс... кроме Деда Ма-***
кара», ***«Кокото: Адский картинг»***, ***«ФРИКИ. Без тормозов»***, ***«Ядерные***
твари», ***«АвтоФэны: Заряженные скоростью»***, ***«Анабиоз: Сон разума»***,
«Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов» – все это примеры, до-
стойные труда психиатра. Зачем добавлять к «Анабиозу» это никчемное «Сон
разума»? Кто побежит в магазин ради «Битвы за хлебницу» в день премье-
ры этой игры? А помнишь такой шутер – ***Kreed***? Наш пресловутый «убийца
Doom 3», на деле – скучная, некрасивая игра с нарисованными тенями? До сих
пор не разгадан смысл ее звучного имени. Значение слова Kreed тебе не раскро-
ет ни один словарь. Несложно догадаться, что ребята из **Burut Creative Team**
хотели напечатать Creed («кредо, мировоззрение»), но несколько промахнулись.
Наконец, объявляем «любимое» название – ***«Вечера на хуторе близ Ди-***
каньки 2: Вечер накануне Ивана Купала». Во-первых, оно длинное. Во-
вторых, Гоголь в гробу бы перевернулся, узнав, что кто-то выпустил сиквел к
его классическому произведению. Прекрасно помним, какой переполох вызвал
на Западе анонс ***Evenings on a Farm near Dikanka 2: Evening on the Eve of***
Ivan Kupala Holiday. Или просто – Dikanka 2. Некоторые геймеры и журналис-
ты ошибочно приняли слово Dikanka 2 за ***Daikatana 2*** и поспешили объявить,
что **Джон Ромеро** (John Romero) разрабатывает сиквел своего печально из-
вестного халтурного шутера. Пришлось отечественным разработчикам втолко-
вывать невнимательным иностранцам, что не стоит путать Gogol с **Google**, а
Dikanka 2 с Daikatana 2. Было весело.









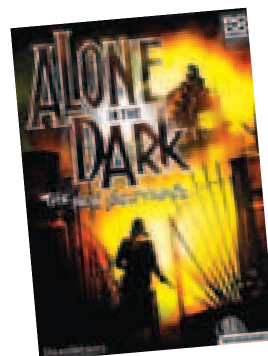
Надеемся, что отечественные игроделы станут чаще использовать простые, понятные названия. Игра с приятным именем **«Корсары»** не выиграла бы, называясь **«Корсары: Йо-хо-хо под парусом»**. И в **K-D LAB** прекрасно понимали: для их стратегии нет лучше имени, чем **«Периметр»**. Правильно говорят: будь проще, и люди к тебе потянутся.

КАК ВЫБИРАЮТ ИМЕНА

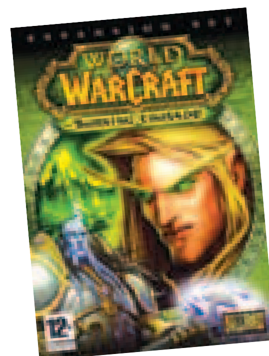
А действительно – как? Бросают жребий? Проводят голосование? Единогласно утверждают название, придуманное издателем?

Имя игры – результат стечения обстоятельств. К примеру, знаменитый шутер **Quake II** по большому счету не имеет никакого отношения к **Quake**. Компания **id Software** не планировала добавлять цифру II к названию своей новой игры. Так получилось.

– Мы остановили выбор на Quake II из-за юридических проблем, – рассказывает дизайнер уровней **Пол Жаке** (Paul Jaquays). *– Обсуждались разные названия, отражающие концепцию и суть игры. Однако у всех хороших имен уже были владельцы. Тратить деньги на перекупку прав нам не хотелось. Приближалась выставка* ***E3****, необходимо было определяться, и от безысходности мы назвали проект Quake II. И правильно сделали – это было раскрученное имя и оно пошло игре на пользу.*



Другая любопытная история связана с пока не изданной тактической стратегией, создаваемой отечественной студией **GFI Russia**. Речь идет о ***Jagged Alliance 3D***. Когда компания **Strategy First** неожиданно порвала отношения с разработчиками, те утратили права на использование известного названия. Пришлось подыскивать новое имя. Сделано это было своеобразно – путем онлайн-голосования. Геймеры выбрали ***«ДЖАЗ: Работа по найму»***. На Западе проект должен был выйти под «вывеской» ***JAZZ: Hired Guns***, однако недавно разработчики решили сменить ее на более толковую и косвенно указывающую на родство с JA3D – ***Hired Guns: The Jagged Edge***. Повысит ли это решение продажи – покажет время.



ОБХОХОЧЕШЬСЯ

Плохих названий больше, чем хороших. Ежегодно выходит по меньшей мере две дюжины проектов с абсурдными заголовками. Игры на PC щеголяют именами типа ***Giants: Citizen Kabuto***, ***Penumbra: Overture – Episode One*** и ***Panty Raider: From Here to Immaturity***. Их консольных собратьев лучше не упоминать: неизбежна травма психики. Чтобы развлечь тебя, приведем пять нелепейших названий игр, к счастью, не выпущенных для персоналки. Загибай пальцы. ***Princess Tomato in The Salad Kingdom*** («Принцесса Помидорка в Салатовом королевстве») – супруга сеньора Помидора. ***Jesus: Deadly Bio Monster*** («Иисус: Смертельный биомонстр») – виват, Ватикан! ***Awesome Possum Kicks Dr. Machino's Butt!*** («Крутой опоссум надирает задницу доктору Машино!») – без комментариев. ***GOLF Magazine Presents 36 Great Holes*** («Журнал GOLF представляет 36 величайших дырок») – детям после 16 (слово hole можно перевести не только как «дыра», но и как «лунка», однако геймеры предпочитают первое значение)! И наконец, наше любимое – ***Sticky Balls*** («Липкие яйца»). Разработчики последнего проекта – компания **Gizmondo** пыталась доказать, что название игры обозначает «Липкие шары», но ей никто не поверил. PCG



ЛУЧШИЕ НАЗВАНИЯ ИГР

DOOM



Doom – возможно, лучшее название шутера за всю историю электронных развлечений. Имя игре дал программист **id Software** **Джон Кармак** (John Carmack). Как он рассказывает, ему запала в душу одна сцена из фильма **«Цвет денег»** с **Полом Ньюманом** (Paul Newman) и **Томом Крузом** (Tom Cruise) в главных ролях. В ней герой Круза приходит в бильярдный зал. Кто-то указывает на его чемоданчик, где хранится сделанный по заказу кий, и спрашивает: «Что у тебя там?» Круз ухмыляется и отвечает: «Doom!» Не знаем, чем эта сцена зацепила Кармака, но название для игры он выбрал верное. Слово Doom имеет множество значений (рок, судьба, гибель, смерть и даже судный день) и отлично передает суть культового шутера id Software.

DIABLO



Как и в случае с Doom, название ***Diablo*** идеально подходит для ролевого экшена **Blizzard Entertainment**. Для несведущих: это слово в переводе с испанского означает «дьявол». Увидев название Diablo на обложке, ты сразу понимаешь, что в игре тебе придется сразиться с самим Темным властелином. Стопроцентное попадание!

В Blizzard Entertainment всячески оберегают ценное имя. В 2001 году студия даже судилась с кинокомпанией **New Line Cinema**, начавшей съемки боевика под названием Diablo. «Это недопустимо! – возмущались юристы Blizzard. – У миллионов людей слово Diablo ассоциируется с играми Blizzard, и попытка использовать его вызвана желанием нажиться на чужом успехе и ввести зрителей в заблуждение». New Line Cinema проиграла суд и переименовала фильм в **A Man Apart** (в российском прокате – «Одиночка»).

MAX PAYNE



Сначала шутер финской студии **Remedy Entertainment** звался ***Dark Justice*** («Темное правосудие»). Потом выяснилось, что уже существует боевик с таким названием, и игра на время стала безымянной. Разработчики звали главного героя своего шутера просто Макс. Фамилию Payne предложил консультант Remedy по оружию **Осси Турпинен** (Ossi Turpeinen). Так и родилось название с двойным смыслом – ***Max Payne***.

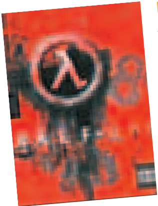
Спустя два года после выпуска шутера-шедевра американский рестлер, выступающий под псевдонимом **Maxx Payne**, подал в суд на финских разработчиков и издателей игры. Он утверждал, что его имя незаконно используют. Руководство Remedy в свою очередь указало: в США проживает сотня Максов Пейнов. В 2005 году разногласия были улажены – качку заплатили денег, и он утих.

THE SIMS



The Sims – самая популярная компьютерная игра в мире. Возможно, часть ее успеха заключена в названии: лаконичном, певучем и понятном. Однако мало кто знает, что у игры было несколько рабочих имен – одно хуже другого. Сначала автор проекта **Уилл Райт** (Will Wright) называл ее ***Doll Construction*** («Стройка»), потом – ***Doll House*** («Кукольный домик»). В ходе разработки во всех документах издательства **Electronic Arts** игра проходила под кодом ***Project X***. Лишь незадолго до релиза симулятор жизни стал The Sims – пиарщики хотели указать на его родство с популярной серией Райта ***SimCity***. И не прогадали! Сегодня о The Sims не знают лишь те, кто совершенно не интересуется электронными развлечениями.

HALF-LIFE



Valve Software не сразу пришла к названию ***Half-Life***. Сначала шутер о приключениях отважного ученого Гордона Фримена носил имя ***Quiver*** («Дрожь»). Так называлась военная база в новелле **Стивена Кинга** «Туман», послужившей источником вдохновения для команды Valve. Но потом глава студии **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) остановил свой выбор на названии Half-Life (период полураспада радиоактивного элемента). Причин тому было несколько: имя подходило к общей теме игры, не являлось клише и к тому же имело свой специфический символ – греческую букву λ (лямбда, обозначает постоянную распада в уравнении полураспада). Так шутер Valve Software обзавелся звучным именем и фирменной символикой.

CIVILIZATION



Думаем, название «Цивилизация» идеально подходит для эпической стратегии **Сида Мейера** (Sid Meier), увидевшей свет в 1991 году. В слове ***Civilization*** есть и мощь, и размах, и разум – все, чем обладает игра. Надо заметить, разработчики ни минуты не сомневались в названии своего проекта. Имя и многие геймплейные идеи были позаимствованы у настольной игры Civilization, выпущенной в Англии в 1980 году. Название настолько удачно, что в конце прошлого века несколько издательств устроили юридическую войну за право выпускать стратегии под именем «Цивилизация». Победа осталась за **Infogrames** (оно же **Atari**). А в 2004 году компания продала права на бренд Civilization издательству **Take-Two Interactive** за – представь себе! – 22.3 миллиона долларов. Вот сколько может стоить отличное имя!

UNREAL



Имя шутера ***Unreal*** воплощает не идеи, но технологии. Студия **Epic MegaGames** (ныне известна как **Epic Games**) состояла из нескольких талантливых парней, работающих дома. Выпустив с полдюжины незамысловатых аркад, ребята замахнулись на БОЛЬШОЙ ПРОЕКТ. Главным козырем «революционного» шутера от первого лица была потрясающая по тем временам (середина 90-х годов XX века) графика. Вот парни и выбрали название Unreal, обещая геймерам нечто невероятное. В 1996 году игра нашла издателя, а спустя пару лет добралась до прилавков магазинов. Оказалось, в Epic Games не врали: у шутера на самом деле нереально красивая картинка.

F.E.A.R.



F.E.A.R. – аббревиатура, за которой кроется First Encounter Assault Recon. Однако любому понятно: расшифровку придумывали специально, чтобы оправдать использование звучного слова «страх».

Разработчики из **Monolith Productions** рассказывают, что создали отличную игру, но не сумели придумать ей имя. Издатель – **Vivendi Games** – предложил уже зарегистрированное название F.E.A.R., и оно всем понравилось. Однако впоследствии возникли проблемы. Студия Monolith поменяла владельца, и ей пришлось подыскивать новое имя для сиквела F.E.A.R. Выбор, одобренный фэнами шутера (было проведено интернет-голосование), пал на ***Project Origin***. Название имеет прямое отношение к вселенной F.E.A.R., но, к сожалению, невыразительно.

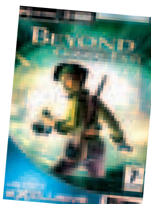


ХУДШИЕ НАЗВАНИЯ ИГР



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Переизбыток Максов Пейнов в названии одной игры. Изначально студия **Remedy Entertainment** хотела наречь игру просто ***The Fall of Max Payne***. Это название с двойным (или даже тройным) смыслом можно перевести и как «Падение Макса Пейна», и как «Осень Макса Пейна», и с некоторой натяжкой как «Влюбленность Макса Пейна». Однако в ходе разработки игры поменялся владелец серии. Новый хозяин Max Payne издательство **Take-Two Interactive** посчитало: геймерам нужно разъяснить, что им продают сиквел. И добавило ***Max Payne 2***. Стало ли лучше? Сомневаемся.



BEYOND GOOD & EVIL

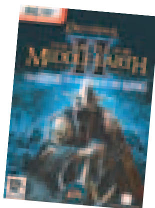
Beyond Good & Evil в переводе с английского означает «За гранью добра и зла». Так же называется книга немецкого философа **Фридриха Ницше**. Впрочем, к Ницше игра не имеет никакого отношения. Перед нами великолепный приключенческий экшен от **Мишеля Анселя** (Michel Ancel), создателя ***Rayman*** и ***Peter Jackson's King Kong - The Official Game of the Movie***.

Название «За гранью добра и зла» – слишком неопределенное. Многие геймеры не поняли, чего ждать от игры, и проигнорировали ее. Продажи Beyond Good & Evil оказались невысоки, и на сиквеле поставили крест. Похоже, мы никогда не узнаем, чем закончились приключения зеленовласой Джейд.



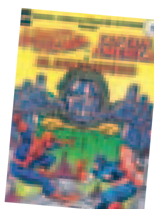
DUKE NUKEM FOREVER

Над ***Duke Nukem Forever***, долгостроем **3D Realms**, не посмеялся только ленивый. Выбранным названием разработчики хотели подчеркнуть, что нас ждет четвертая часть серии о Дюке Нюкеме (слово Forever часто пишут как 4ever). Однако создание игры чрезмерно затянулось (дольше десяти лет), что стало предметом насмешек: Duke Nukem Forever назвали так потому, что разработка проекта займет целую вечность. «Мы сами выставили себя на посмешище», – с грустью констатируют парни из 3D Realms.



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II – THE RISE OF THE WITCH-KING

Когда мы получили пресс-релиз **Electronic Arts**, оповестивший об аддоне к неплохой стратегии по мотивам **«Властелина колец»**, то подумали, что пиарщики производителя перешли на службу к Саурону и окончательно сошли с ума. Даже обратив ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II – The Rise of the Witch-king*** в аббревиатуру, ты получишь сатанинский набор из восемнадцати букв: TLOTRTBFMEIITROTWK.



SPIDER-MAN AND CAPTAIN AMERICA IN DOCTOR DOOM'S REVENGE

Вряд ли ты знаешь аркадный файтинг ***Spider-Man and Captain America in Doctor Doom's Revenge***. Игра вышла в 1989 году, когда многих читателей Правильного еще не нашли в капусте. Тем не менее была такая забава на PC. Разработчики из **Paragon Software** осознанно дали своей игре забавное имя, стремясь показать, что для проекта лицензирован не один супергерой, а два: Человек-паук и Капитан Америка. Заодно и суперзлодея упомянули. Представляя реакцию пользователей, **Raven Software** назвала свою последнюю игру не ***Marvel: Ultimate Alliance***, а ***Spider-Man***, ***Captain America***, ***Hulk***, ***Blade***, ***Fantastic Four and Another 50 Superheroes Vs. Doctor Doom***.



WARGASM

Стратегия в реальном времени ***Wargasm*** увидела свет в конце 1998 года и, несмотря на нелепое название (война + оргазм = = воргазм), разошлась по миру приличным тиражом. Неплохая игра, между прочим: о войнах в киберпространстве. Наверное, потому и окупилась с лихвой. Однако, согласись, название странное. Геймеры веселились на форумах игры, оставляя сообщения вроде: «О-о-о... О-о-ох... Боже мой... Как хорошо... Еще... Еще одну миссию!.. Вот так, детка, вот так. Сделай мне хорошо, сделай мне приятно. О-о-о... Я сейчас кончу! Я сейчас кончу проходить Wargasm!»



STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS

Играм, события которых развиваются в знаменитой далекой галактике, традиционно не везет с именами. И ролевка ***Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*** – лишь один из примеров. Названия проектов от **LucasArts** всегда многословны и пафосны. Язык сломаешь, прежде чем научишься быстро выговаривать эти ***Star Wars: Jedi Knight II – Jedi Outcast***, ***Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption***, ***Star Wars: Galactic Battlegrounds – Clone Campaigns***, ***Star Wars: Rogue Squadron II – Rogue Leader*** и ***Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy***. Неудивительно, что многие предпочитают пользоваться аббревиатурой KotOR II, вместо «песни акына» про The Sith Lords.



DEUS EX

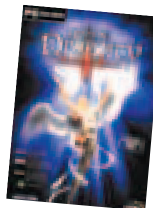
Перед тем как дать игре название, убедитесь, что геймеры смогут его выговорить. ***Deus Ex***, без сомнения, выдающийся коктейль из жанров с головокружительным сюжетом, но 90 процентов людей не имеют понятия, что означает название и как его правильно произнести. А когда узнают, очень удивляются. Латынь?! Часть фразы deus ex machina, которая переводится как «бог из машины»?! Какой еще бог?! Разъясняем: в театральных представлениях греков и римлян действие нередко запутывалось так, что не стоило ждать логичной развязки. Тогда при помощи особых устройств на сцену с небес или из-под земли доставляли «бога», который распутывал тугой завязанный узел событий.

Так или иначе своим названием Deus Ex (кстати, произносится «дэус экс») напугала многих геймеров и продалась заметно меньшим тиражом, чем могла бы. Похожая история приключилась и с другой ролевкой – ***Anachronox***.



SAM & MAX: SEASON 1 – EPISODE 3: THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL

Мудрецы говорят: длинные названия – плохие названия. Поэтому, несмотря на очарование игры **Telltale Games**, ***Sam & Max: Season 1 – Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball***, ее имя раздражает. Из него мы узнаем, что перед нами первый сезон игрового сериала Sam & Max (а значит, вероятно, грядет второй), что эпизод The Mole, the Mob and the Meatball – третий по счету и что-то еще про мушку, мафию и мясные тефтели. Зачем столько информации впихивать в название, ума не приложим.



DIVINE DIVINITY

В данном случае даже объяснять ничего не стоит. ***Divine Divinity*** – неплохая ролевая игра, но ее имя нелепо. Вдумайся только: «Божественная божественность»! Как шутят учителя, указывая на тавтологию, «масло масляное». Сразу понятно, что в бельгийской компании **Larian Studios**, разработавшей Divine Divinity, большие проблемы с английским языком. Впрочем, игроделов это не смущает и сейчас они со спокойной совестью ваяют ***Divine Divinity 2***.

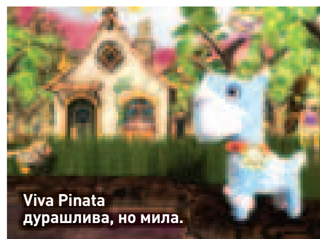
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Рэй Музика, исполнительный директор BioWare

Я очень доволен, что **BioWare** стала частью **Electronic Arts**. Однако, знаете, у меня такое чувство, что мы по-прежнему независимая студия. И не собираемся менять имя. Никаких **EA BioWare**! Как и раньше, просто **BioWare**! И нас ждут великие дела! К примеру, нужно выпустить три части ***Mass Effect***. Кроме того, мы работаем над онлайновой ролевкой. В ней будет все, за что люди любят игры BioWare.





Viva Pinata дурашлива, но мила.

Игры не только помогают находить новых друзей, но иногда даже связывают узами брака. Так, двадцатисемилетний американец **Дэвид Росовски** (David Rosowski) сделал предложение своей возлюбленной **Джен Палмер** (Jenn Palmer) посредством веселого симулятора ***Viva Pinata***. Он послал ей виртуальный бриллиант и сообщение: «Выйдешь за меня?» После Дэвид преподнес Джен настоящее кольцо и услышал: «Да!» Сейчас пара готовится к свадьбе в стиле Viva Pinata. Одиночки, возьмите на заметку: эта веселая игра вот-вот выйдет на PC.

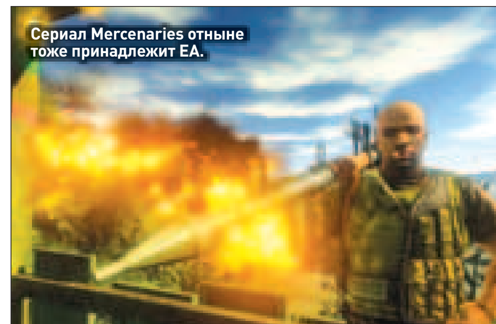
18

тысяч человек посетили выставку для геймеров E for All, преемницу E3

«ЭЛЕКТРОНИКИ» КУПИЛИ BIOWARE



Раньше у экшена Saboteur не было издателя. Теперь есть...



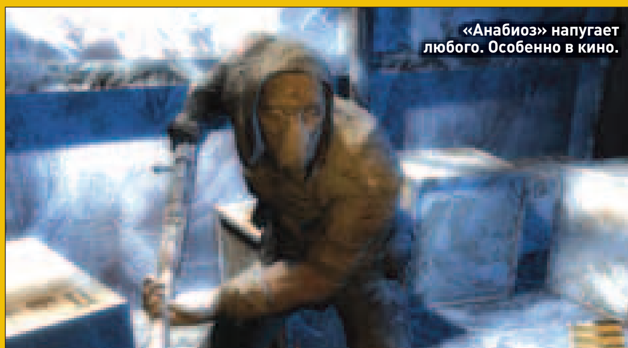
Сериал Mercenaries отныне тоже принадлежит EA.

Новость межгалактического масштаба – американское издательство **Electronic Arts** купило компании **BioWare** и **Pandemic**. Как тебе, наверное, известно, в 2005 году эти две преуспевающие студии объединились. Инициатором и спонсором союза выступила инвестиционная фирма **Elevation Partners**. Она вложила в BioWare/Pandemic порядка 300 миллионов долларов. И, как оказалось, не прогадала. «Электроники» заплатили за суперразработчика чуть ли не в три раза больше – 860 миллионов долларов.

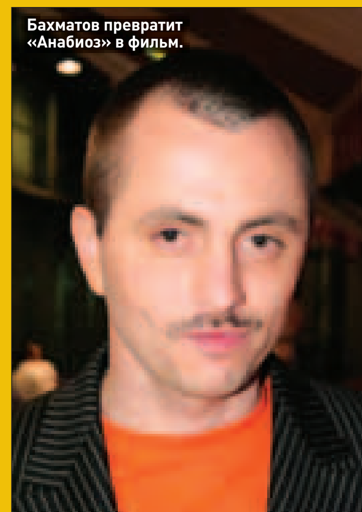
Благодаря сделке штат Electronic Arts увеличился на 800 человек – столько трудится в четырех офисах BioWare и Pandemic. Вместе с рабочей силой издательство получило права на множество торговых марок, включая ***Mass Effect***, ***Jade Empire***, ***Mercenaries***, ***Full Spectrum Warrior***, ***Saboteur*** и ***Dragon Age***. Новоприобретенные компании сейчас трудятся над десятью проектами, часть из которых (например, онлайновая многопользовательская ролевка от BioWare) пока не анонсирована.

860 миллионов долларов – огромные деньги. Однако боссы Electronic Arts уверены, что восполнят затраты за три года. Эксперты согласны с этим утверждением. Не удивительно, что цена акций EA мгновенно подскочила и составила 61.28 доллара за штуку.

«АНАБИОЗ» ПОКАЖУТ В КИНО



«Анабиоз» напугает любого. Особенно в кино.



Бахматов превратит «Анабиоз» в фильм.

В последнее время права на экранизацию игр раскупаются, как мороженое в жаркий день. До последнего времени эта тенденция касалась лишь западных хитов, однако, похоже, вскоре она станет привычной и для СНГ. Недавно генеральный продюсер украинского **Comedy Club Максим Бахматов** создал компанию **Ledokol Bakhmatov Group**, которая займется в том числе и кино. Первым проектом новичка станет фильм **«Рыцари сорока островов»** по роману **Сергея Лукьяненко**. Вторым – экранизация хоррор-шутера ***«Анабиоз: Сон разума»***. Игра сейчас разрабатывается украинской студией **Action Forms** и скоро должна появиться в продаже.

Ориентировочный бюджет фильма «Анабиоз» составляет 3 миллиона долларов – не густо, но и не плохо. Максим Бахматов выступит продюсером картины, а его партнером по проекту согласился стать глава Action Forms **Игорь Карев**. Кто сядет в режиссерское кресло или будет сниматься в фильме, пока не сообщается. Зато известно, что к премьере приурочат выпуск сиквела игры. Видимо, в Action Forms уверены в успехе своего шутера, раз уже запланирована вторая часть.



НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИИ «АКЕЛЛА» И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
NOUT@AKELLA.COM

ВРАГ ПЕРЕШЁЛ ВСЕ ГРАНИЦЫ! ПОСМОТРИ НА УЛИЦУ - ВРАГ УЖЕ В ТВОЁМ ГОРОДЕ!

2025
БИТВА ЗА РОДИНУ

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Фантастическая игра с патриотичным сюжетом
- Сочетание ураганных перестрелок и элементов тактики
- Возможность управлять огромными шагающими роботами
- Возможность командовать отрядом подчиненных
- Богатый арсенал: стационарное, снайперское, противотанковое оружие, мины, взрывчатка

РЕКЛАМА





www.akella.com





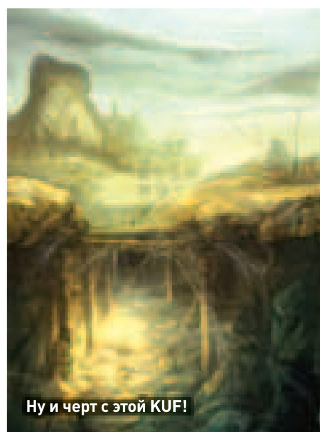




Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"



Небольшой скандальчик разгорелся вокруг пользовательского соглашения ролевого экшена ***Hellgate: London*** накануне выхода проекта. В нем, в частности, указано, что издательство **Electronic Arts** и все компании, осуществляющие поддержку «адской» action/RPG, могут собирать, хранить и использовать информацию о компьютере покупателя игры. Многие геймеры заявили, что не желают делиться личным. EA и разработчик **Flagship Studios** поспешили дать ответ: сбор информации нужен исключительно для защиты от читеров. А если кого не устраивает, пусть не играет в Hellgate: London.

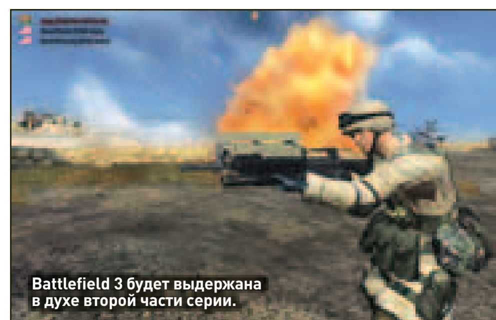

Ну и черт с этой KUF!

Компания **Microsoft** объявила, что ролевой экшен ***Kingdom Under Fire: Circle of Doom*** выйдет в Европе в феврале будущего года. Однако речь идет только о версии для Xbox 360. Ранее же было сказано, что Circle of Doom появится и на PC. Похоже, Microsoft решила не переносить игру на персоналку. Жалко, но не очень. Куда обиднее, что новый проект **Тима Шефера** (Tim Schafer) оказался консольным эксклюзивом. Рок-н-ролльный экшен ***Brutal Legend*** выйдет в 2008 году на PlayStation 3 и Xbox 360. Нам же остается надеяться, что игра от создателя ***Psychonauts*** все-таки будет портирована на PC.

ХОДЯТ СЛУХИ

BATTLEFIELD 3 ВЫЙДЕТ ЧЕРЕЗ ГОД?


Digital Illusions не признает, что работает над чем-то еще, кроме Battlefield: Bad Company.

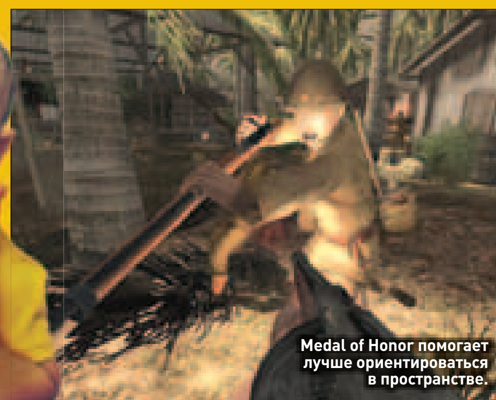

Battlefield 3 будет выдержана в духе второй части серии.

Интернет полон слухов о PDF-документе, подготовленном компаниями **Electronic Arts** и **Digital Illusions** для инвесторов и якобы раскрывающем все тайны ***Battlefield 3***. Никто этот файл не видел, однако его содержание пересказывают и бойко обсуждают. Согласно непроверенной информации, третья часть популярнейшей FPS-серии создается на движке Frostbite, том самом, что используется для консольного шутера ***Battlefield: Bad Company***. Действие игры разворачивается в наши дни. В роли непримиримых врагов выступают НАТО и Ближневосточная коалиция. Финальная версия Battlefield 3 будет содержать восемь карт, боевые действия ведутся преимущественно в пыльных, залитых солнцем городах. Каждая из двух команд может насчитывать до сорока игроков, объединенных в батальоны (они, в свою очередь, состоят из трех-четырех небольших отрядов). Ожидается, что в Battlefield 3 будет представлено сорок восемь транспортных средств и пятьдесят шесть единиц оружия. Игра научится самостоятельно скачивать нужные обновления, и тебе больше не придется лично разыскивать и устанавливать патчи. Официальный анонс проекта намечен на январь, а релиз – на конец 2008 года. Стоит ли верить всему вышесказанному? Вовсе не обязательно. Боссы Electronic Arts и Digital Illusions отказались комментировать слухи.

ДЕТИ ВЫБИРАЮТ PC

Американская экспертная компания **NPD Group** провела обширное исследование, в ходе которого было опрошено 3500 детей в возрасте от двух (!) до семнадцати лет. Аналитики сделали вывод, что самая популярная у этой возрастной группы игровая платформа – персональный компьютер. Дети начинают им пользоваться уже в шесть лет. Примерно в это же время происходит (или не происходит) переход из состояния «геймер обычный» в состояние «геймер хардкорный». Шестилетки играют по семь часов в неделю, а подростки двенадцати – семнадцати лет – по десять. Последних особенно привлекают онлайновые забавы. Причем девушкам MMORPG нравятся даже больше, чем парням, но по неведомым законам природы после семнадцати лет у многих девиц пропадает всякий интерес к интерактивным забавам.
В то время как эксперты из NPD Group исследовали детишек, ученые университета Торонто изучали особенности пространственного восприятия. В своих научных опытах они использовали шутер ***Medal of Honor: Pacific Assault***. Оказалось, поклонники FPS гораздо лучше находят нужные объекты в визуальном «шуме», чем те, кто пренебрегает играми.


Совсем кроха, а уже геймер!


Medal of Honor помогает лучше ориентироваться в пространстве.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Уилл Райт, создатель The Sims и Spore

Жаль, что разработчики многих современных игр уделяют чрезмерное внимание качеству графики, отодвигая на второй план все остальное. Силы процессора брошены на обслуживание картинки.
На мой же взгляд, было бы лучше, если бы мощь CPU была направлена на физику, интерактивность и искусственный интеллект. Тогда игры действительно вошли бы в повседневную жизнь большинства людей…





Кид снова в игре.

Сегодня **Джеспер Кид** (Jesper Kyd) является, наверное, самым востребованным композитором, сочиняющим для игр. Он удостоен многих почетных наград, в том числе от **MTV** и **BAFTA**.
В его портфолио – саундтреки к ***Splinter Cell: Chaos Theory***, ***Freedom Fighters*** и всей серии ***Hitman***. Вскоре список расширится – Кид согласился записать звуковые дорожки к экшенам ***Assassin's Creed*** и ***Kane & Lynch: Dead Men***. В обоих случаях композитор планирует объединить хоровое пение, оркестровые сюиты и жесткий электронный ритм.

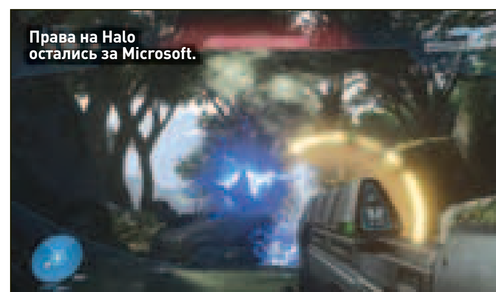
300

миллионов долларов заработал за первую неделю продаж шутер Halo 3

BUNGIE ВЫПУСТИЛИ НА СВОБОДУ



Bungie посвятила восемь лет серии Halo!



Права на Halo остались за Microsoft.

В прошлом номере мы развенчали слух о том, что **Bungie Studios**, создатель сверхпопулярной серии ***Halo***, вновь стала независимым разработчиком. И как оказалось, поторопились. Bungie действительно обрела свободу. История поистине беспрецедентная – корпорация **Microsoft** отпустила на все четыре стороны главного «кормильца» своего игрового подразделения.
Впрочем, не все так просто. Нам не известно, в какую сумму обошлась Bungie свобода, но, без сомнения, она не маленькая. Все права на серию, посвященную боевым подвигам Мастера Чифа, остались за Microsoft. Руководство корпорации уверило общественность, что нас еще ждут новые приключения во вселенной Halo, причем речь идет не об одной игре, а о целом сериале. Правда, вряд ли разрабатывать его будет Bungie – студия хочет заняться новыми, еще не набившими оскомину проектами.
Между Microsoft и Bungie сохраняются теплые отношения. Корпорация даже владеет небольшим пакетом акций студии. Кроме того, все свои будущие игры Bungie будет предлагать Microsoft и, только получив отказ (что маловероятно), станет искать другого издателя.
Обретя независимость, создатели Halo готовятся свернуть горы. Сейчас компания спешно нанимает работников и, судя по всему, готовится запустить в производство пару любопытных проектов.

У UBISOFT ВСЕ ХОРОШО



Движок Beowulf еще послужит Ubisoft.



Rayman Raving Rabbids 2 пока не анонсирована для PC.

Руководство французского издательства **Ubisoft** встретит Новый год с широкими улыбками на лицах. Дела компании идут хорошо, как никогда. За шесть месяцев текущего финансового года она увеличила прибыль вдвое по сравнению с 2006 годом – до 372.8 миллиона долларов. В числе бестселлеров – экшен ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2*** и аркады ***Blazing Angels*** и ***Surf's Up***. Доля компьютерных игр в общей сумме доходов составляет 12 процентов.
В ближайшее время Ubisoft выпустит ***Assassin's Creed***, ***Haze***, ***Rayman Raving Rabbids 2***, ***Beowulf*** и благодаря им надеется заработать почти полмиллиарда долларов. В следующем году доходы должны вырасти еще, ведь у компании теперь на руках отличные движки к Assassin's Creed, ***Far Cry 2*** и Beowulf, и на них будет сделана не одна дюжина игр.
Ubisoft также сообщила, что решила отложить до следующего финансового года (начнется в апреле 2008-го) выпуск четырех игр. Каких именно – не известно, поскольку проекты пока не анонсированы. Полагаем, среди них обязательно окажется новая часть ***Prince of Persia***…

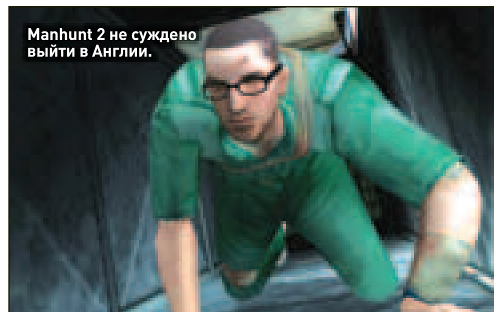

Сэм Фишер служит в английской разведке.

Британское разведывательное управление набирает новобранцев. Причем оно делает это необычным и неожиданным способом – размещает рекламу в шпионских играх, включая хорошо всем знакомый экшен ***Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent***. Английское правительство одобряет это решение. Мол, хватит уже заманивать рекрутов яркими брошюрами, пусть в разведку идут те, кому интересен шпионаж, пусть даже виртуальный. Кстати, неординарные способы вербовки использует и британская секретная служба MI5 – недавно она дала рекламу в глянцевых журналах, включая женский Cosmopolitan.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

УДАЧА ОТВЕРНУЛАСЬ ОТ SOF


Payback создают разработчики шутера Chaser.

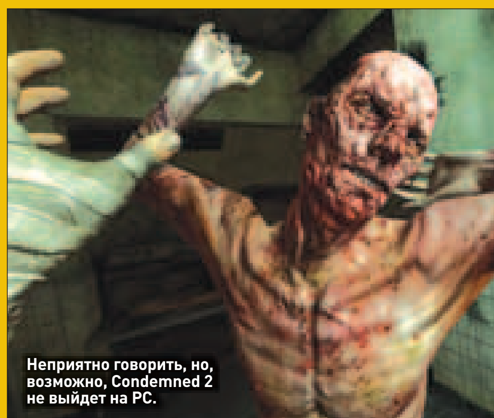

Manhunt 2 не суждено выйти в Англии.

Серия ***Soldier of Fortune*** славится прежде всего сценами изощренного насилия. Прострели врагу колено, и пусть он ползает, ноя от боли, пока ты не вышибешь ему мозги, – из-за таких моментов SoF критиковали все кому не лень. Не удивительно, что и третью часть – ***Payback*** – ожидал не слишком теплый прием. Австралийская комиссия **Office of Film and Literature Classification** (OFLC), присваивающая рейтинги играм, запретила продажу шутера.
Новость была воспринята неоднозначно. Фэны серии, опасавшиеся, что «Солдата удачи» превратят в унылую стрелялку без крови, воспряли духом. А вот австралийские геймеры, наоборот, приуныли: хотим, говорят, Payback – и точка! Доколе нам будут указывать, во что можно играть, а во что нет?! И издательство **Activision** пошло им навстречу. Soldier of Fortune все-таки выйдет в Австралии, правда, в цензурированном виде. Ориентировочно релиз состоится в начале 2008 года.
Напоследок еще об одной «жестокой» игре. Несмотря на существенные правки, сделанные разработчиками **Rockstar Games** в ***Manhunt 2***, этот экшен так и не разрешили выпускать в Англии. Рейтинговая комиссия по-прежнему считает игру садистской. Надеемся, проект все-таки портируют на PC – очень уж хочется посмотреть, что же там ТАКОГО...


Nintendo – №1!

Журнал **Game Developer**, изучающий игровую индустрию, в пятый раз представил публике ежегодный список двадцати лучших издательств мира. Учитывались как доходы компаний, так и количество выпущенных игр, их оценка прессой, условия труда и отзывы трехсот экспертов. Рейтинг преподнес сюрприз – на первом месте оказалась не **Electronic Arts**, а **Nintendo**, зарабатывающая сейчас огромные деньги благодаря консолям Wii и DS. Третье место заняла компания **Activision**, четвертое оккупировала **Ubisoft**, а на пятом разместилась **THQ**.

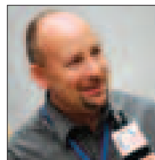
ИГРОДЕЛАМ ДАЛИ ДЕНЬГИ


Неприятно говорить, но, возможно, Condemned 2 не выйдет на PC.


Саманта Райан обещает море игр.

Похоже, вкладывать деньги в индустрию электронных развлечений становится модно. Одним из самых громких соглашений последнего времени стал договор между **Warner Bros. Entertainment** и ближневосточной **Abu Dhabi Media Company**. Компании договорились вместе строить кинотеатры, снимать фильмы и делать игры. Причем на интерактивные забавы «братцам Уорнерам» отстегнули аж 500 миллионов долларов! По словам исполнительного директора **Warner Bros. Interactive Entertainment Саманты Райан** (Samantha Ryan), деньги пойдут на покупку студий, наем разработчиков, постройку офисов и, конечно же, создание игр. WBIE сейчас делает двенадцать проектов, причем только пара из них (***Project Origin*** и ***Condemned 2***) известны публике.
Большие деньги перепали и **ZeniMax Media**, компании, владеющей **Bethesda Softworks**, а вместе с ней сериями ***The Elder Scrolls*** и ***Fallout***. Инвестиционная фирма **Providence Equity Partners** перечислила ей 300 миллионов долларов в обмен на пакет акций. Деньги планируется потратить на создание онлайновых игр. Кажется, ***The Elder Scrolls Online*** не за горами...

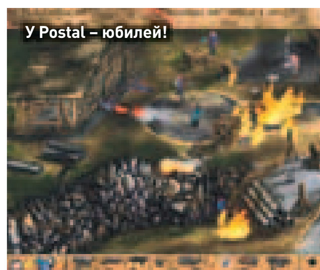
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Майк Кэппс, президент компании Epic Games

Мультиплеер ***Gears of War*** чрезвычайно популярен. Однако в свое время я собирался удалить многопользовательский режим из игры. Мне казалось, одиночная кампания с ним плохо сочетается. Накануне выставки **E3** я говорил своим сотрудникам: «Нет, парни, не годится, придется вырезать!» Но ребята не отчаялись, хорошенько поработали, и все сразу же встало на свои места.





У Postal – юбилей!

Студия **Running With Scissors** отмечает десятилетний юбилей своей скандальной игры ***Postal***. По такому поводу готовится коллекционное издание, куда войдут обе части серии, все дополнения и бонусные материалы. Но самое интересное: в одной из коробок с коллекционным Postal (они, кстати, сделаны в виде пачки кукурузных хлопьев) спрятан золотой билет. Тот, кто его найдет, удостоится чести провести рождественский ужин вместе с сотрудниками Running With Scissors. Наверное, будет угарная вечеринка.

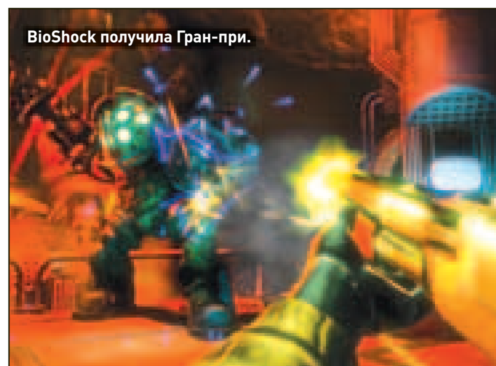
16

– столько игроков, по слухам, поддерживает мультиплеер GTA IV

BIOSHOCK ПРИЗНАН ЛУЧШИМ



Уилл Райт стал членом BAFTA.



BioShock получила Гран-при.

Как обычно, под конец года подводятся итоги. В том числе и в игровой индустрии. В Лондоне уже прошли две церемонии награждения лучших из лучших: **British Academy Video Games Awards** и **Golden Joysticks**.

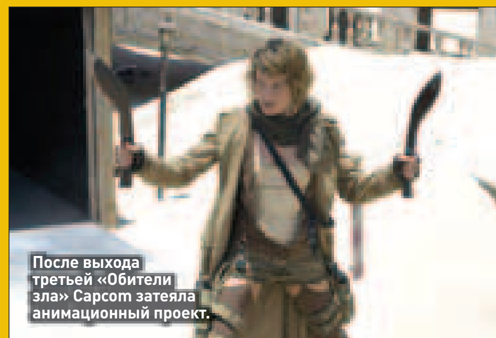
Британская академия кино и телевидения (BAFTA) не устояла перед очарованием приставки Wii и отдала большинство наград играм для этой платформы. Однако Гран-при присудили восхитительной ***BioShock***. Шутер, разработанный студиями **2K Boston** и **2K Australia**, обскакал ***Crysis***, ***Gears of War*** и ***Kane & Lynch: Dead Men***. Приз зрительских симпатий достался ***Football Manager 2007***. Оно и неудивительно – половина британских геймеров проводят за ней большую часть своего времени. Также в ходе церемонии награждения стало известно, что создателя ***SimCity*** и ***The Sims*** **Уилла Райта** (Will Wright) приняли в ряды членов Британской академии кино и телевидения. Мистер Райт стал первым представителем игровой индустрии, попавшим в BAFTA.

Награды Golden Joysticks вручались английским издательским гигантом **Future** уже в двадцать пятый раз. Абсолютным чемпионом признали экшен Gears of War. Народная забава от **Epic Games** победила в номинациях «Лучшая игра» и «Выбор редакторов». Лучшей компьютерной игрой, к удивлению многих, назвали онлайновую ролевку ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar***.

МАСТЕР ЧИФ И ЗОМБИ СПЕШАТ В КИНО



Питер Джексон и его ребята не забыли про Halo.



После выхода третьей «Обители зла» Capcom затеяла анимационный проект.

Экранизацию шутера ***Halo*** притормозили, когда, казалось бы, все было решено и даже стала известна дата премьеры. Однако, к счастью, проект выжил. И благодарить за это стоит **Питера Джексона** (Peter Jackson). Лауреат «Оскара», поразивший зрителей трилогией **«Властелин колец»** и ремейком **«Кинг Конга»**, – продюсер **Halo**. Хотя кинокомпании **Universal** и **20th Century Fox** отказались снимать дорогущий фильм, принадлежащие Джексону студии **Weta Digital** и **Weta Workshop**, специализирующиеся на создании спецэффектов, продолжают готовить картину к производству. Тем временем **Microsoft** ищет нового партнера. Мы уверены, вскоре **Warner Bros.**, или **Paramount**, или кто другой наконец-таки клюнет.

Не дремлет и компания **Capcom**. По мотивам ее хоррор-серии ***Resident Evil*** уже вышли три успешных фильма. Теперь Capcom хочет снять полнометражный компьютерный мультик о бедах Ракун-сити. Его созданием займется **Sony Pictures**. Новая зомби-страшилка будет готова к показу уже в 2008 году. Подробности фильма пока хранятся в тайне.

отель
У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:

WWW.MSI.RU

NOUT@AKELLA.COM

Инспектор полиции прибывает в отдаленный горный район, в отель «У погибшего альпиниста». Внезапно сошедшая лавина парализовала движение и герою приходится остаться в гостинице надолго. Незаметно для себя полицейский оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Подозрение падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.





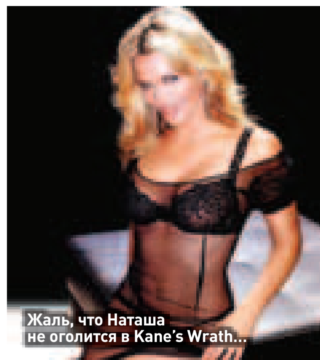




ХИТ ZONA
М.Видео
Настроение!






Жаль, что Наташа не оголится в Kane's Wrath...

Серия ***Command & Conquer*** лишилась бы изрядной доли шарма, не будь в ней столь качественных видеороликов с настоящими актерами. Дополнение ***Command & Conquer 3: Kane's Wrath***, которое выйдет будущей весной, познакомит нас с двумя интересными персонажами. Их образы оживят сексапильная **Наташа Хенстридж** (Natasha Henstridge), запомнившаяся по трилогии **«Особь»**, и **Карл Ламбли** (Carl Lumbly), ставший известным благодаря сериалу **«Шпионка»**. Эта парочка наряду с обаятельным **Джо «Кейном» Куканом** (Joe Kucan) – ключевые фигуры грядущего адд-она. Все сцены с актерами уже отсняты.



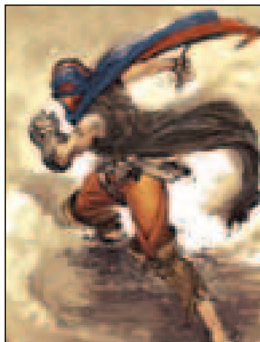


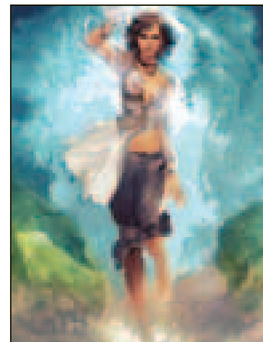
«PC ИГРЫ» теперь и в «Панораме ТВ».

«PC ИГРЫ» продолжают сотрудничество с журналом «Панорама ТВ». В еженедельном телегиде выходит рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок Правильного. Причем они поступают туда еще до поступления нового номера «PC ИГР» в продажу. «Панорама ТВ», предназначенная для семейного чтения, содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.

ХОДЯТ СЛУХИ

ПРИНЦ ВСПОМИНАЕТ ПРОШЛОЕ


Перед тобой один из артов нового Prince of Persia.


Возможно, эта дама станет вторым играбельным персонажем новой игры о принце.

В интернете появилась скупая информация и два размытых скриншота, якобы имеющие отношение к серии ***Prince of Persia***. Если верить слухам, издательство **Ubisoft** запланировало новую трилогию, рассказывающую о приключениях совсем юного персидского принца. Действие трех игр развивается еще до событий, показанных в ***Prince of Persia: The Sands of Time***. Изменится и общий стиль. Принц, ставший в ***Two Thrones*** донельзя брутальным, вновь подобреет. Еще бы, ведь он опять молод и наивен. Поговаривают, что трилогия будет напоминать The Sands of Time и консольную серию ***The Legend of Zelda***. Первая игра появится на прилавках магазинов во второй половине будущего года. Ее рабочее название – ***Prince of Persia: Ghosts of the Past***, целевые платформы – консоли нового поколения и PC. Релиз второй части ожидается летом 2009 года – одновременно с премьерой высокобюджетного фильма о принце, снимать который вызвался режиссер **«Трансформеров» Майкл Бэй** (Michael Bay).
Издательство Ubisoft отказалось комментировать слухи. Однако если все, что мы узнали о приквелах Prince of Persia, – вымысел, то, надо признать, вымысел очень правдоподобный. Поэтому давайте не будем спешить с выводами, а просто подождем официальной информации.

ИГРЫ – ТОЖЕ ЛИТЕРАТУРА


Сценарии всех эпизодов Sam & Max достойны награды.


В World in Conflict на удивление хорошо рассказанная история.

Виртуальные развлечения получили признание писательской братии. **Гильдия писателей Америки** (Writers Guild of America) учредила специальную награду за лучший сценарий к игре – **Videogame Writing Award**. Ее будут вручать 9 февраля в Лос-Анджелесе в рамках церемонии **Writers Guild Awards**, на которой из года в год чествуют самые успешные литературные произведения и выдающихся авторов.
В официальном заявлении WGA сказано, что сюжеты многих экшенов и адвенчур настолько хороши, что не отметить труд их сценаристов – настоящее преступление. Уже начали прием заявок для участия в Videogame Writing Award. К рассмотрению принимаются игры, выпущенные с 1 декабря 2006 года по 30 ноября 2007-го. Однако не все так просто. Авторы-номинанты должны быть профессиональными писателями, а не, скажем, литературно одаренными программистами или дизайнерами уровней. К тому же, коли хочешь претендовать на престижную награду, будь любезен вступить в ряды WGA. Нам очень любопытно, кто же попадет в список номинантов. ***BioShock***? ***World in Conflict***? ***Sam & Max: Season One***? Поживем – увидим.

Forgotten Realms

Neverwinter Nights 2

Mask of the Betrayer

**Продолжение великой игры,
Воскрешение великого Героя!**

- Свыше 60 часов одиночной кампании
- 20 классических и новых рас вселенной D&D
- 50 новых заклинаний
- 3 новых класса: Red Wizard of Thay, Spirit Shaman, Invisible Blade
- 60 новых навыков
- Самые живые персонажи со времён легендарной Planescape: Torment
- Дополненная система управления со стратегическим режимом (Strategy Mode)
- Новые области Rashemen и Thay
- Возможность импортировать старого героя или начать всё сначала
- Улучшенная графика, оптимизированный и доработанный движок



www.nwn2.com

OBSIDIAN

BioWare Corp

ATARI



СОЮЗ

М.Видео

Настроение!

www.akella.com



РЕКЛАМА

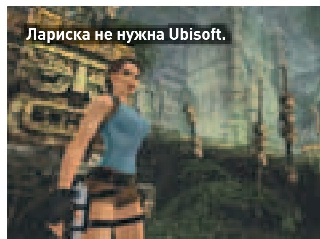
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Дмитрий Пучков, переводчик, разработчик и Гоблин

Как известно, скоро год, как находится в разработке мегаигра ***«Санитары подземелий 2: Охота за Черным квадратом»***. Вторая часть изготавливается значительно более злобной, угрюмой, мрачной и циничной. То есть в более строгом соответствии с изначальными моими задумками и заветами. Вторая часть будет более «гоблинской». Уже сейчас все выглядит значительно бодрее и красивее, чем в первой части.





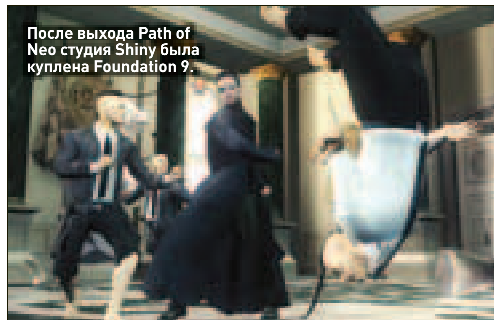
Лариска не нужна Ubisoft.

В прошлом номере мы сообщали, что английская компания **SCi Entertainment**, владеющая правами на хитовые серии ***Tomb Raider*** и ***Hitman***, ведет переговоры с потенциальными покупателями. Британское издательство готово продаться за хорошие деньги. В числе претендентов на покупку компетентные источники называли издательство **Ubisoft**. Однако на днях представитель французской компании объявил: переговоры велись, но «Юби» не будет поглощать SCi Entertainment. О причине несложно догадаться – не сошлись в цене.

10

млн долларов – размер кредита, полученного почти разорившейся Atari

SHINY ENTERTAINMENT БОЛЬШЕ НЕТ



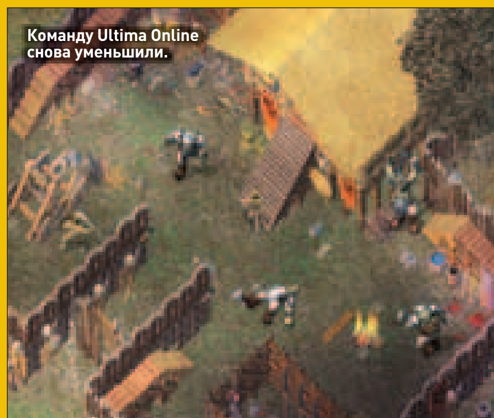
После выхода Path of Neo студия Shiny была куплена Foundation 9.



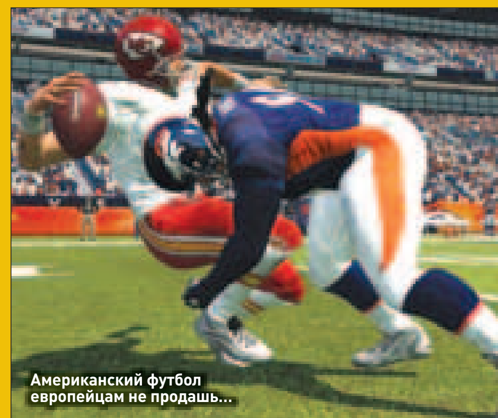
Парни из Shiny помогут сделать Silent Hill 5.

Североамериканский «союз разработчиков» **Foundation 9**, величающий себя крупнейшим независимым игроделом в мире, решил объединить три принадлежащие ему студии: **Shiny Entertainment**, **The Collective** и еще одну маленькую безымянную команду. «Сборная» сняла просторный офис в городе Ирвине, штат Калифорния. По словам руководства Foundation 9, объединение вызвано трудовой необходимостью. Теперь команда может создавать версии одной игры для всех актуальных игровых платформ, а не перепоручать задачу другим студиям.
Нам все же немного жалко Shiny Entertainment. Компания с многолетней историей сделала немало отличных игр, включая ***Earthworm Jim***, ***MDK***, ***Messiah*** и ***Sacrifice***. Потом она попала в сети **«Матрицы»**, подпортила себе репутацию экшенами ***Enter the Matrix*** и ***The Matrix: Path of Neo***. В результате год назад постепенно разоряющееся издательство **Atari** продало убыточную студию. Объединение Shiny с The Collective фактически означает конец славного бренда.
Будем надеяться, план Foundation 9 сработает и мы получим много хороших игр. Новая, пока неназванная команда сейчас трудится над экшеном ***The Golden Compass*** (игра-довесок к декабрьскому киноблокбастеру вот-вот ляжет на прилавки) и двумя ужастиками: ***Silent Hill 5*** и ***Harker***.

EA РЕШАЕТ ЗАДАЧКИ



Команду Ultima Online снова уменьшили.



Американский футбол европейцам не продашь...

Издательство **Electronic Arts** пытается сократить расходы и увеличить прибыль за счет повышения интереса геймеров к своим продуктам. Задача номер один выполняется просто: будут уволены десятки, если не сотни, сотрудников. Первыми пострадали ребята из команды, занимающейся поддержкой онлайновой ролевки ***Ultima Online***. Часть из них выгнали, остальных перевели в офис **EA Mythic** в Фэйрфакс, Виржиния. Руководство EA называет грядущие сокращения рутинным событием, не заслуживающим особого внимания. Дескать, под конец года работа над многими проектами завершилась и надо сократить лишние кадры. Да и кто, собственно, заметит потерю сотни-другой работников из восьмитысячной армии сотрудников EA?
Тем временем **Питер Мур** (Peter Moore), до недавнего времени трудившийся на **Microsoft**, а ныне глава подразделения **EA Sports**, занят решением второй задачи. По его мнению, спортивная линейка Electronic Arts чересчур американизирована. Одной серии ***FIFA*** мало для успеха EA Sports в Европе. Вероятно, вскоре «электроники» обратят внимание на новые виды спорта, например теннис.

Акелла

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЫ!

MSI
Innovation with style





PhysX ageia

ICEHILL

© 2007 "IceHill", © 2007 "PhysX Ageia"

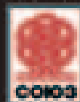
РЕКЛАМА

НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?

ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!

ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYGROUND.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU

ACTION-RTS





М.Видео

Настроение!

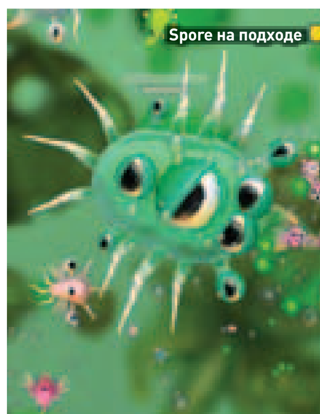
www.akella.com

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.




В свое время серия Tribes была безумно популярна.

В свое время многопользовательский шутер ***Starsiege: Tribes*** от **Dynamix** стал революцией в жанре. Не будь его, возможно, не было бы ни ***Battlefield 1942***, ни ***Enemy Territory: Quake Wars***. Dynamix прекратила свое существование в 2001 году, однако многие ее сотрудники перешли в другую компанию – **GarageGames**. Недавно пошли слухи о том, что студия готовит новый многопользовательский шутер в духе Tribes. Игра находится в разработке всего несколько месяцев, однако над проектом трудится большая команда, и пока не анонсированный FPS может увидеть свет уже в 2008 году.


Spore на подходе

Через полгода все мы узнаем, что представляет собой симулятор зарождения и развития жизни ***Spore***. Об этом заявил в интервью **BBC** создатель игры **Уилл Райт** (Will Wright). По словам гейм-дизайнера, игра уже фактически готова и находится в стадии тестирования. Spore можно было бы выпустить и раньше, однако Райт против. Он пытается сделать симулятор доступным для всех. *«Я хочу, чтобы люди, любящие **The Sims**, смогли играть и в Spore*, – сказал Райт. – *Этот проект не предназначен исключительно для хардкорных геймеров, он нацелен на массовую аудиторию. Подождите еще полгодика!»*

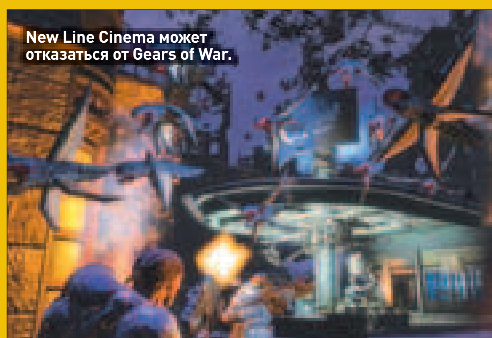
КАРМАК НИКУДА НЕ ЛЕТИТ


Кармак не вешает нос.


Ракеты Кармака хорошо летают, но плохо приземляются.

Такое впечатление, что именитые дизайнеры одержимы космосом. Создатель ***Ultima Online*** и ***Tabula Rasa*** **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott) в качестве космического туриста полетит на орбиту уже в будущем году. А вот у ведущего программиста **id Software Джона Кармака** (John Carmack) не все так гладко. Человек, благодаря которому мы играем в ***Doom*** и ***Quake***, серьезно увлечен ракетостроением. Его фирма **Armadillo Aerospace** пыталась выиграть конкурс по созданию первого частного космического корабля, однако не добилась успеха.
К счастью, компания **Google** недавно объявила о начале нового соревнования **Lunar X PRIZE**, посвященного покорению Луны. Частная фирма, которая сумеет первой посадить ракету на поверхность спутника Земли, получит 30 миллионов долларов.
Кармак уже объявил, что поборется за приз Google. Однако на днях его постигла большая неудача. Armadillo Aerospace приняла участие в соревновании с призовым фондом в 2 миллиона баксов – нужно было сымитировать посадку на лунную поверхность. Ракета Кармака взлетела, но затем у нее загорелся двигатель, и она упала. Убытки исчисляются сотнями тысяч долларов.
Напомним, в прошлом году Джон уже потерял одну ракету. Похоже, ему следует поторопиться с релизом шутера ***Rage***, иначе не хватит денег на освоение космоса …

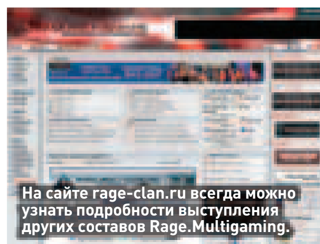
GEARS OF WAR: ЗАКРЫТЫЙ ПОКАЗ


New Line Cinema может отказаться от Gears of War.


Блезински верит в кинобудущее Gears of War.

Задержка экранизации ***Halo*** показала: киношники побаиваются вкладывать большие деньги в фильмы по мотивам игр. Начались сложности с производством фантастического боевика **Gears of War**. Руководство кинокомпании **New Line Cinema**, взявшейся за съемки, засомневалось. Причиной неуверенности, поговаривают, стал раздувающийся, словно мыльный пузырь, бюджет картины. Он уже перевалил за сотню миллионов долларов и продолжает расти. По слухам, New Line Cinema решила отказаться от Gears of War. Слишком уж велик риск. Да, игра разошлась по миру тиражом почти 4 миллиона экземпляров, однако это вовсе не гарантия успеха. Умудрился же провалиться в прокате боевик **Doom**, снятый по мотивам культовой серии.
Впрочем, ведущий дизайнер **Epic Games Клифф Блезински** (Cliff Bleszinski) продолжает всех уверять, что New Line Cinema все-таки рискнет, ибо потенциальная прибыль очень высока. Режиссер фильма **Лен Уайзман** (Len Wiseman), снявший **«Другой мир»** и **«Крепкий орешек 4.0»**, пока не отказался от съемок. Но, если все не наладится, наверняка найдет себе другое занятие.

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ


На сайте rage-clan.ru всегда можно узнать подробности выступления других составов Rage.Multigaming.

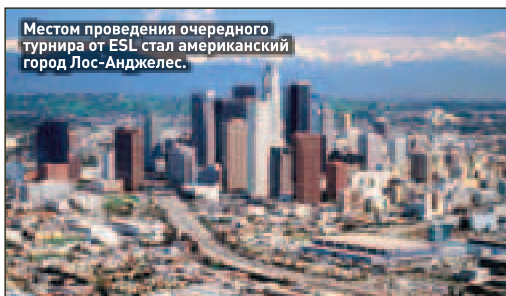
RAGE – ЛУЧШИЕ ФУТБОЛИСТЫ ЕВРОПЫ!
Отечественная команда по ***FIFA 2007*** под названием **Rage. Multigaming** стала чемпионом престижнейшей европейской лиги **ESL Major Series**. До того ни один отечественный коллектив даже не доходил до четвертьфинала, а Rage удалось сделать, казалось бы, невозможное – одолеть в финальном матче виртуальных футболистов экстра-класса из **Mortal Team Work**. Финал закончился со счетом 10:10 по партиям, и для выявления победителя пришлось считать разницу забитых и пропущенных голов. Российская команда в этом смысле оказалась вне конкуренции (37:33), и Rage теперь – чемпион Европы.


Пока доступна лишь самая первая версия Promod, но в скором времени появятся и обновления.

COUNTER-STRIKE PROMOD
Уже тысячу раз говорилось, что ***Counter-Strike: Source*** – игра несбалансированная и не приспособленная для профессиональных боев. И многочисленные гневные выкрики профессиональных геймеров сделали свое дело – группа разработчиков отшлифовала Source и выпустила дополнение ***Promod***, в котором постаралась исправить все недочеты оригинальной версии. Насколько у них это получилось, определит самая строгая судейская коллегия, а именно киберспортсмены. Пока что вышла только первая официальная версия, которую можно скачать в Сети. Также не заставил себя долго ждать первый патч, а за ним и еще один.

EXTREME MASTERS ЛОС-АНДЖЕЛЕС ЗАВЕРШЕН

Завершился крупный турнир по компьютерным видам спорта, который проходил с 18 по 21 октября в Лос-Анджелесе. Двумя главными соревновательными дисциплинами стали ***Counter-Strike 1.6*** 5x5 и ***Warcraft III: The Frozen Throne*** 1x1. Результаты состязаний никого не удивили – корейские стратеги взяли свое в Warcraft, а шведы из **Fnatic** доказали, что они все еще лучшие из лучших и неудачное выступление на **World Cyber Games 2007** – лишь досадная случайность.
В номинации Warcraft III: The Frozen Throne все призовые места, кроме пятого, достались представителям Кореи, однако это потому, что большинство мастеров соревнование проигнорировали. Из известных на европейской арене имен засветились только **SK.Miou** и **mTw.Hanf**. Впрочем, ощутимых успехов они не добились.
В Counter-Strike же, наоборот, участвовали европейские, южноамериканские и азиатские звезды: **SK-Gaming**, **Fnatic**, **eSTRO**, **Roccat**, **Made in Brazil**. Такую плеяду профессиональных геймеров со всего света раньше можно было увидеть лишь на World Cyber Games. Шведы из Fnatic лишний раз доказали свою силу и с легкостью стали чемпионами. В финале они жесточайше расправились со своими земляками из SK-Gaming – со счетом 16:5.

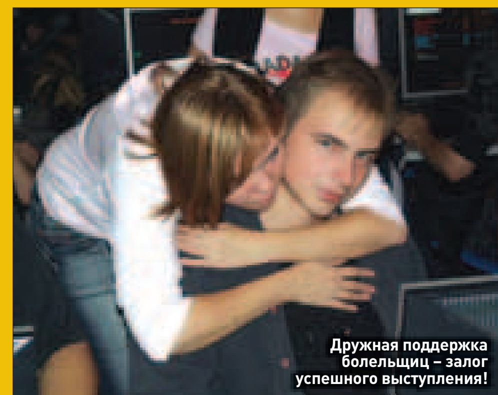

Местом проведения очередного турнира от ESL стал американский город Лос-Анджелес.

Результаты Extreme Masters LA по Counter-Strike 1.6
1-е место – Fnatic (Швеция), $25 000
2-е место – SK-Gaming (Швеция), $10 000
3-е место – Team Roccat (Финляндия), $5000

Результаты Extreme Masters LA по Warcraft III: TFT
1-е место – Lyn (Корея), $12 000
2-е место – Lucifer (Корея), $5000
3-е место – Focus (Корея), $1500

REGIONAL NIGHT LAN PARTY


Участник Begrip Gaming Hooch (в центре) сражался за Fake, правда, выступление клана получилось бледным.


Дружная поддержка болельщиц – залог успешного выступления!

В ночь с 20 на 21 октября в Москве прошел турнир по ***Counter-Strike*** 1.6 для непрофессиональных команд из российских регионов под названием **Regional Night LAN Party**. Всего в нем приняли участие двадцать девять коллективов со всей страны. Москва, Курск, Брянск, Калуга, Алабушево, Королев, Зеленоград выставили лучших любителей. Среди них могли быть и профессиональные геймеры (участники **Virtus.pro**, **Begrip Gaming** и др.), но не более одного на команду. В итоге среди многочисленных претендентов на главный приз самым достойным признан **TopGun** из Курска, который в финальной схватке одолел **MovieMakers** из Москвы со счетом 19:17. Стоит отметить, что в составе финалистов не было ни одного прогеймера, что лишний раз доказывает: Counter-Strike – прежде всего командная дисциплина и умение классно стрелять не поможет в матче против сыгранного и умелого противника. Бронзовые медали достались москвичам из **Souz**, которая в матче за третье место обставила пятерку из Калуги **Viruz**.

Результаты Regional Night LAN Party
1-е место – TopGun (Курск), 9500 рублей, медали, кубок
2-е место – MovieMakers (Москва), 5700 рублей, медали, кубок
3-е место – Souz (Москва), 3800 рублей, медали, кубок



MARS





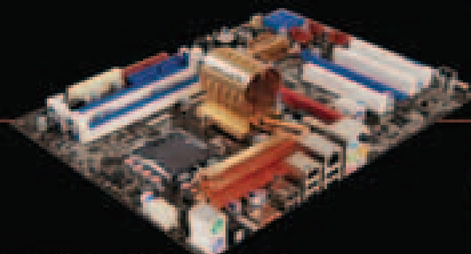








UNLEASH THE POWER...





СПЕЦИФИКАЦИЯ:

- Поддерживает процессоры Intel CoreTM2 Quad and CoreTM2 Duo
- На чипсете Intel P35 без ограничения на разгон по частоте
- Dual DDR2 1066Mhz Memory, max. 8Gb.
- 2*PCIe x 16 с поддержкой ATI CrossFire
- Gladiator BIOS для максимального разгона
- 100 % конденсаторов с твердым полимером
- Системы охлаждения на тепловых трубках
- Реализованы новые функции BIOS CMOS & OC Gear
- AEGIS Panel – универсальная утилита для мониторинга системы

Прорыв производительности

Возможность разгона частоты CPU до 200%

Разгони свою систему до предела с материнской платой MARS! Продуманный дизайн. Усовершенствованный BIOS предоставляет широкие возможности для разгона и обеспечивает стабильную работу компонентов на высокой частоте.



Gladiator BIOS обеспечивает быстрый и простой доступ к ключевым настройкам системы: таймингам памяти, изменению частоты FSB, управлению напряжениями компонентов



FOXCONN®

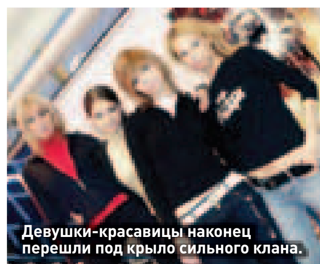
www.foxconn.ru
www.core3motherboard.com

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск : Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.


Так выглядел чемпионский состав казахских мастеров.

K23 РАСФОРМИРОВАНЫ

Самая известная и популярная казахская киберспортивная команда **k23**, которая специализировалась на различных версиях Counter-Strike, расформирована из-за прекращения спонсорской поддержки со стороны крупного казахского киберспортивного мецената **Arbalet**, который поддерживал команду на протяжении всех лет ее существования. k23 успели поучаствовать в таких турнирах, как **ASUS Cup**, **World Cyber Games**, **Electronic Sports World Cup**, и во многих других состязаниях. Главным достижением команды можно считать второе место на **World Cyber Games 2006**, где казахские атлеты в финале лишь немного уступили американцам из **Team 3D**.


Девушки-красавицы наконец перешли под крыло сильного клана.

ЖЕНСКИЙ СОСТАВ FORZE

Известная столичная киберспортивная организация **forZe** объявила о том, что у нее появился женский состав по ***Counter-Strike***. Не мудрствуя лукаво, «форзы» просто переманили под свое крыло всех девчонок из команды **Megapolis**, которая уже достаточно давно является лучшей в России, однако всегда выступала под собственным именем, не переходя под знамена какого-то более именитого проекта. «*Мы безмерно счастливы, что отныне являемся частью поистине уникального проекта в России. Мы хотим быть профессионалами и сделать киберспорт действительно спортивной дисциплиной. Мы рады, что forZe выбрала именно это направление*», – сказала **Pachella**, лидер нового состава forZe.

QUAKE III LAN PARTY #3


Makaveli во время матчей всегда предельно сосредоточен.

Пока любители ***Counter-Strike*** со всей России выясняли отношения на Regional Night Lan Party, отечественные любители ***Quake III Arena*** боролись за кубки и медали на третьем турнире серии **Quake III Lan Party**, состоявшемся в ночь с 20 на 21 октября. Больше сорока «квакеров» сражались между собой в двух официальных дисциплинах: Quake III Arena 1x1 и Quake III Arena 2x2. В одиночном разряде не было равных представителям московской команды **Rush3D** во главе с ее бессменным лидером **Makaveli**, ставшим чемпионом соревнований и получившим кубок и медаль. Второе место досталось **Hamzik**, а бронзу взял **Nitrino**.

В парном разряде отличился клан **DarkSide** в составе **Lucifer** и **Diavolo**, без труда опередивших не только Rush3D, но и коллектив, в составе которого выступал один из лучших командных игроков России **Jibo**. На второй строчке итогового рейтинга остались Rush3D (Makaveli + Hamzik), а третьей стала **KitaRus**, за которую и выступал Jibo в паре с **Zilich**. К сожалению, турнир не смогли посетить чемпионы летнего сезона **ASUS Cup** – питерцы из **Impulse7**.

Результаты Quake III Lan Party #3
Quake III Arena 1x1
1-е место – Rush3D (Makaveli) – кубок, медаль, грамота
2-е место – Rush3D (Hamzik) – медаль, грамота
3-е место – Rush3D (Nitrino) – медаль, грамота
4-е место – Rush3D (Element) – грамота

Результаты Quake III Lan Party #3
Quake III Arena 2x2
1-е место – DarkSide (Lucifer & Diavolo) – кубок, медали, грамоты
2-е место – Rush3D (Makaveli & Hamzik) – медали, грамоты
3-е место – KitaRus (Jibo & Zilich) – медали, грамоты
4-е место – magicRage (akha & fier) – грамоты

IEST 2007: КОРЕЯ №1


HwaSin (слева) и Calm играют финальные матчи.


Любой крупный чемпионат по компьютерным играм в Азии – настоящее шоу!

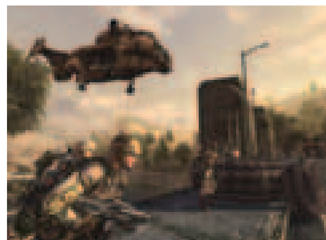
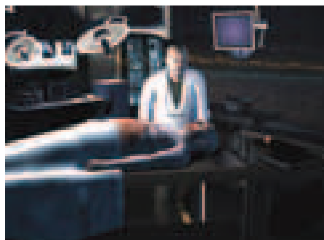
18–21 октября в Пекине прошел крупнейший турнир по стратегическим дисциплинам, участником которого стали лишь приглашенные гости, лучшие из лучших в двух номинациях: ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***StarCraft: Brood War***. Среди соискателей на главный денежный приз в обеих дисциплинах присутствовали и отечественные мастера: **Xyligan** (WC3) и **Advokate** (SC: BW). К сожалению, значимых успехов нашим атлетам добиться не удалось – оба вылетели задолго до финальных матчей и в призовую тройку не попали. А чемпионами стали представители Кореи: **Moon** победил в Warcraft, а **HwaSin** не было равных среди любителей StarCraft. Однако если в SC корейцы заняли также второе и третье места, то европейские профессиональные Warcraft'еры смогли завоевать высокие позиции: француз **Tod** получил серебро турнира, а украинец **Hot** занял четвертое место.

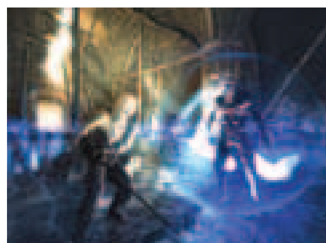
Результаты IEST 2007 по Warcraft III: TFT
1-е место – Moon – 15 000 евро
2-е место – ToD – 7500 евро
3-е место – Sky – 2800 евро
4-е место – HoT – 950 евро

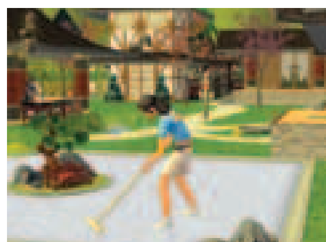
Результаты IEST 2007 по StarCraft: Brood War
1-е место – HwaSin[sk.sIR] – 15 000 евро
2-е место – Inter.Calm – 7500 евро
3-е место – Ever)T(Sheis – 2800 евро
4-е место – BeT.LeiLei – 950 евро

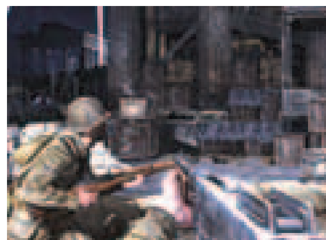
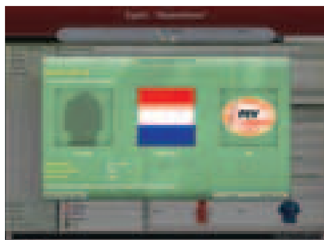
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/октябрь 2007 года



Название игры	Издатель
7–13 октября	
1. The Orange Box	Electronic Arts
2. Nancy Drew: Legend of Crystal Skull	Her Interactive
3. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari
4. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
5. Enemy Territory: Quake Wars	Activision
6. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
8. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
9. World in Conflict	Sierra Entertainment
10. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
14–20 октября	
1. The Orange Box	Electronic Arts
2. Nancy Drew: Legend of Crystal Skull	Her Interactive
3. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
4. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Atari
5. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
6. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
8. Reel Deal Slots Ghost Town	Phantom EFX, Inc.
9. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
10. World in Conflict	Sierra Entertainment

Лидеры продаж в Великобритании/октябрь 2007 года

14–20 октября	
1. Football Manager 2008	Sega
2. The Orange Box	Electronic Arts
3. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
4. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
5. Enemy Territory: Quake Wars	Activision
6. CSI: Hard Evidence	Ubisoft
7. Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ
8. The Sims 2	Electronic Arts
9. World in Conflict	Vivendi Games
10. Medal of Honor Airborne	Electronic Arts
21–27 октября	
1. Football Manager 2008	Sega
2. The Orange Box	Electronic Arts
3. Pro Evolution Soccer 2008	Konami
4. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
5. The Witcher	Atari
6. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
7. Enemy Territory: Quake Wars	Activision
8. World in Conflict	Vivendi Games
9. Medal of Honor Airborne	Electronic Arts
10. Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ

«Оранжевый ящик», изготовленный «плотниками» из **Valve Software**, оказался на удивление крепко сбит. Студии в очередной раз удалось свершить невероятное. Если раньше среди компьютерных игр самый высокий средний балл был у ***Half-Life 2*** (по данным сайта **GameRankings.com**, отслеживающего оценки критиков), то теперь на первом месте – ***The Orange Box***. Похоже, Valve Software соревнуется сама с собой. Геймеры ценят трепетное отношение студии к качеству своих игр и щедро расплачиваются с ней любовью и фунтами/долларами/рублями. Не удивительно, что The Orange Box стала главной компьютерной игрой октября.

Обилие новинок в чартах приятно радует глаз. Британские геймеры тепло приняли ***Pro Evolution Soccer 2008*** – достойную замену вконец опустившееся ***FIFA***. Еле-еле сводящее концы с концами издательство **Atari** наконец-то пробилось в TOP10 по обе стороны Атлантики: в США с адд-оном к ***Neverwinter Nights 2***, а в Англии с долгожданным ***«Ведьмаком»***. В чартах впервые за долгое время появились адвенчуры, правда, своеобразные. Американские девочки продолжают фанатеть от приключений девочки-сыщицы Нэнси Дрю (***Legend of Crystal Skull*** дышит в спину The Orange Box), а Туманный Альбион с упоением смотрит **CSI** и скупает игры по мотивам этого телесериала.

Да, кстати, ***Football Manager*** – это национальная болезнь англичан. Новая часть надолго застрянет в чарте, помяните мое слово… А мы поделимся впечатлениями о ней в следующем номере.

За чартами присматривал
Иван Гусев

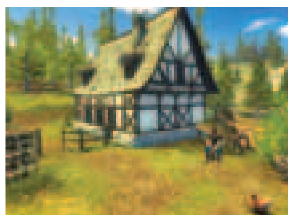
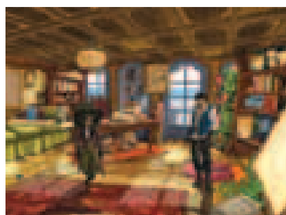
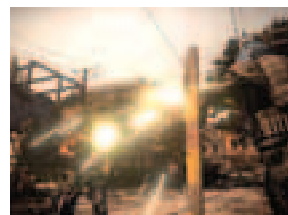
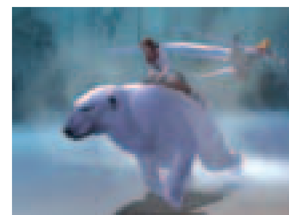
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Декабрь 2007 – март 2008 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Alone in the Dark	**Action**	**I квартал 2008**
Assassin's Creed	**Action**	**I квартал 2008**
Asterix at the Olympic Games	Action	I квартал 2008
Belief & Betrayal	Adventure	I квартал 2008
Black College Football Xperience	Simulation	IV квартал 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**I квартал 2008**
Cyclomite	Action	Январь 2008
Dracula 3	Adventure	Январь 2008
Drakensang: The Dark Eye	Action/RPG	I квартал 2008
Field Ops	Strategy	2 декабря 2007
Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	MMORPG	IV квартал 2007
Frontlines: Fuel of War	FPS	Январь 2008
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Strategy	IV квартал 2007
Gray Matter	Adventure	I квартал 2008
Hei$t	Action	Февраль 2008
Insecticide	Action/Adventure	8 января 2008
Kane & Lynch: Dead Men	**Action**	**IV квартал 2007**
Left 4 Dead	Action	Февраль 2008
Legendary: The Box	FPS	I квартал 2008
Lost: The Videogame	Action/Adventure	I квартал 2008
Lucky Luke Go West	Action	IV квартал 2007
Mata Hari	Adventure	I квартал 2008
Mercenary Wars: The Soldner Experience	FPS	Февраль 2008

Название	Жанр	Дата выхода
My Horse and Me	Simulation	Февраль 2008
Penumbra: Black Plague	FPS	I квартал 2008
Pet Vet 3D: Animal Hospital Down Under	Simulation	Декабрь 2007
Pirates of the Burning Sea	MMORPG	22 января 2008
Sacred 2: Fallen Angel	Action/RPG	I квартал 2008
Sam & Max: Season 2 – Episode #2	Adventure	Январь 2008
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Adventure	I квартал 2008
Sinking Island	Adventure	IV квартал 2007
Sins of a Solar Empire	Strategy	Февраль 2008
So Blonde	Adventure	IV квартал 2007
Soldier of Fortune: Payback	FPS	IV квартал 2007
Space Siege	**Action/RPG**	**I квартал 2008**
The Club	**Action**	**6 февраля 2008**
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	I квартал 2008
The Golden Compass	Action	4 декабря 2007
The Sims: Castaway Stories	Simulation	I квартал 2008
The Spiderwick Chronicles	Adventure	Февраль 2008
The Wheelman	Action	Февраль 2008
The Zoo Race	Racing	17 декабря 2007
Tom Clancy's Splinter Cell Conviction	**Action**	**I квартал 2008**
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	22 января 2008
Universe at War: Earth Assault	**Strategy**	**Январь 2008**
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	I квартал 2008
Windchaser	Action	I квартал 2008

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2007
7.62: Перезарядка	Апейрон	1С	Strategy	I квартал 2008
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2007
Death Track: Возрождение	SkyFallen Entertainment	1С	Racing	2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	IV квартал 2007
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	I квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М FPS		IV квартал 2007
Адреналин 2: Анархия	Gaijin Entertainment	1С	Racing	IV квартал 2007
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1С	RPG	I квартал 2008
Анабиоз: Сон Разума	Action Forms	1С	FPS	I квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2007
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	IV квартал 2007
Золотая Орда	WorldForge	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Кодекс войны: Высшая раса	1С: Ino-Co	1С	Strategy	I квартал 2008
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Корсары: Город потерянных кораблей	Seaward.ru	Акелла	Action/RPG	IV квартал 2007
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	IV квартал 2007
Морской охотник	Акелла	1С	Simulation	IV квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1С	Action/RPG	IV квартал 2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1С	Action	IV квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Петька VIII: Покорение Рима	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	IV квартал 2007
Полный привод 2: Hummer	Avalon Style Entertainment	1С	Racing	IV квартал 2007
Правда о девятой роте	Extreme Developers/KranX Productions	1С	FPS	IV квартал 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Приключения капитана Блада	Акелла	Акелла	Action/RPG	IV квартал 2007
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1С	Action	IV квартал 2007
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый ДискSurvival	Adventure	IV квартал 2007
Хроники Тарр: Стражи Пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2007

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
31					1	2
3	4 **ПЕРВАЯ ИГРА О ЛИРЕ!** Если ты поклонник книг **Филипа Пулмана** (Philip Pullman), не пропусти релиз экшена ***The Golden Compass***	5			8 **РИДДИК БЕЖИТ НА PC** В 2004 году вышла PC-версия ***The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay***, лучшего шутера по фильму	9 **ЮБИЛЕЙ QUAKE II** Ровно десять лет назад вышел шутер ***Quake II***, благодаря которому на свете появилось много хороших киберспортсменов
10			13 **С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ, МАКГИ** **Американу МакГи** (American McGee), приложившему руку к ***Doom***, ***Quake*** и ***Alice***, исполняется 35 лет	14		
17	18	19	20 **БЕЗ ОБЪЯВЛЕНИЯ ВОЙНЫ** В этот день в 2004 году **Electronic Arts** неожиданно купила почти 20 процентов акций конкурента **Ubisoft**			23
24	25 **ЧУЖИЕ БЕРУТ РЕВАНШ** Покупай попкорн – в кинотеатрах начинается показ фантастического боевика **Aliens vs. Predator – Requiem**!				29	30

10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1 В Южной Корее стратегия ***StarCraft*** является чуть ли не национальным видом спорта. Однако, несмотря на феноменальную популярность, игра так и не была переведена на корейский. Руководство **Blizzard Entertainment** утверждает, что в случае со ***StarCraft II*** подобное не повторится.



2 **Клифф Блезински** (Cliff Bleszinski), гейм-дизайнер, стоящий за такими супершутерами, как ***Unreal***, ***Unreal Tournament III*** и ***Gears of War***, этим летом купил себе красный Lamborghini Gallardo Spyder. Цена крутой тачки составляет около 200 тысяч долларов.

3 В июле 2002 года греческий парламент принял Закон 3037, объявивший электронные игры вне закона. Решение политиков вызвало бурю протестов во всем мире. Под давлением Евросоюза спустя полгода в закон были внесены поправки, и сейчас в Греции игры запрещены только в интернет-кафе.

4 По свету гуляют «городские легенды» о загадочных играх, вызывающих у людей панику, галлюцинации, обмороки... Наиболее известна аркада ***Polybius***. По слухам, автомат с этой игрой видели в штате Орегон в 1981 году. Polybius вызывала чуть ли не наркотическую зависимость. Последствия были ужасны: людей мучили жуткие кошмары, а кое-кто даже покончил жизнь самоубийством. Вскоре Polybius исчезла из игровых залов. Говорят, это был правительственный эксперимент. Некоторые интернет-чудики до сих пор уверяют, что у них есть диски с компьютерной версией этой зловещей игры.

5 **Американ МакГи** (American McGee) – это не псевдоним. Гейм-дизайнер, создавший блистательную ***Alice*** и унылую ***Bad Day L.A.***, рассказывает: *«Моя мама была хиппи. В колледже она познакомилась с женщиной, которая назвала свою дочь Америкой, и вдохновилась ее примером. В мире есть только двое Американов: я и еще один малыш. Его назвали в мою честь»*.

6 Сегодня снимается или вот-вот будет запущено в производство около пятидесяти фильмов по мотивам игр. Среди них: **Alone in the Dark II**, **Area 51**, **City of Heroes**, **Devil May Cry**, **Driver**, **EverQuest**, **Kane & Lynch**, **Metal Gear Solid**, **Mortal Kombat: Devastation**, **Onimusha**, **Splinter Cell**, **Stranglehold** и **The Sims**. Какие игры положены в их основу, думаем, ты и сам догадаешься.



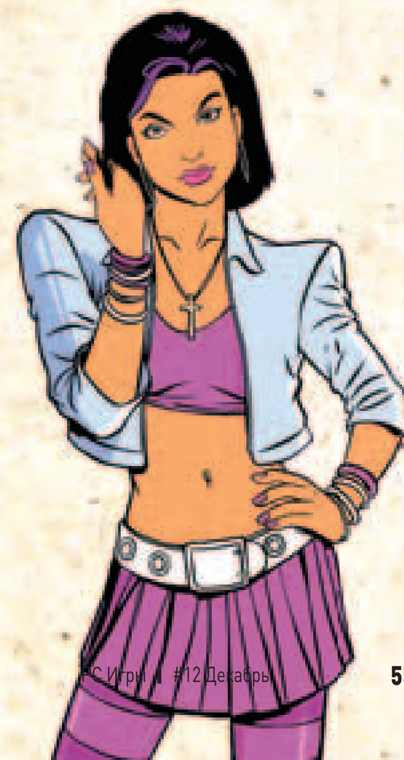


7 В ролевой игре ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** на планете Тарис тебе нужно поймать некоего Бендака Старкиллера. Для сведения: изначально режиссер **Джордж Лукас** (George Lucas) планировал наградить главного героя **«Звездных войн»** фамилией Старкиллер, но потом поменял ее на Скайуокер.

8 **Тронд Арне Аас** (Trond Arne Aas), президент норвежской компании **Funcom** (***Anarchy Online***, ***Dreamfall: The Longest Journey***, ***Age of Conan***), пришел в бизнес из науки. В прошлом он был ученым и разрабатывал боевые ракеты для армии.

9 События адвенчуры ***The Last Express***, разработанной создателем ***Prince of Persia*** **Джорданом Мехнером** (Jordan Mechner), развиваются в реальном времени! Экспериментальный проект обошелся издателю в 6 миллионов долларов и не окупился. Зато во время прохождения игры можно посетить концерт и послушать классическую музыку, ничего больше не делая. Согласись, редкий опыт для игр.

10 В ***Grand Theft Auto: Vice City*** по радио частенько звучат телефонные номера. Большинство из них – рабочие. К примеру, если набрать 1-866-9-Save-Me, попадешь на пастора. Однако звонить не советуем – телефонные счета ох как не порадуют!



ЗЛОДЕЙ
МЕСЯЦА





Имя: Гордон Фримен
Возраст: 27 лет
Место рождения: Сиэтл, Вашингтон, США
Научная степень: доктор философии по специальности «теоретическая физика»
Призвание: борьба с инопланетянами
Любимое оружие: фомка, гравитационная пушка
Броня: суперкостюм, разработанный доктором Джиной Кросс. Защищает от радиации, электрических разрядов и смертельных для человека ранений
Друзья: мужеподобная Аликс Вэнс, ее отец – доктор Эли Вэнс, бывший охранник лаборатории Black Mesa Барни Кэлхан, бойцы отряда сопротивления, металлический пес
Величайший противник: G-man – человек с дипломатом. Если верить слухам, G-man есть не кто иной, как сам Гордон Фримен, вернувшийся из будущего

ГЕРОЙ
МЕСЯЦА





Имя: Уэйн Руни
Прозвище: Шрек
Возраст: 22 года
Профессия: футболист
Последний забитый гол: виртуальный матч Россия – Англия, закончившийся победой родоначальников футбола со счетом 1:10
Коронный удар: с ходу по скачущему мячу в дальний от вратаря угол
Самый неудачный матч: Англия – Португалия, чемпионат мира 2006 года. На 62-й минуте Руни удалили с поля за удар сопернику в пах
Можно увидеть: на обложках австралийской и английской версий FIFA 08


стр. 70

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

стр. 82


стр. 72





Еще весной многие поговаривали, что на 2008-й анонсировано слишком мало проектов. Мол, нечем нам будет заняться в будущем году, умрем от тоски и горя. Так вот, ничего подобного. Сейчас мы это докажем.


стр. 86

Любоваться рассветом некогда: вражеские корабли поблизости.

Море красивое, но не очень правдоподобное.

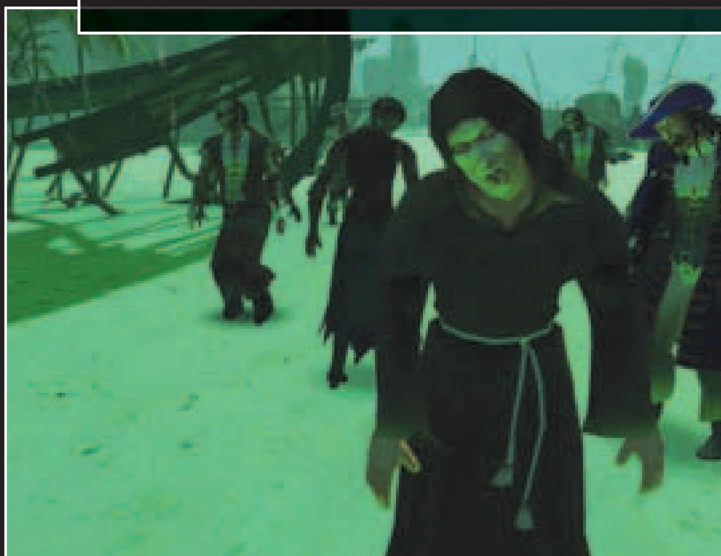
Солнце только встало, а все уже на ногах.



PIRATES OF THE BURNING SEA

MMORPG ***Pirates of the Burning Sea*** – новое слово в играх на пиратскую тематику. Моря и острова населены не только компьютерными болванчиками, но и тысячами таких же игроков, как ты. Авторы обещают нам полную свободу действий. Большую роль в пиратском мире играет репутация, поэтому свои поступки – как на море, так и на суше – нужно обдумывать. Хочешь прослыть справедливым героем, безжалостным головорезом или преуспевающим торговцем? Пожалуйста. Но учти: встанешь на преступный путь – сойти с него будет непросто.

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
РАЗРАБОТЧИК
«Акелла»/Flying Lab
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.burningsea.com
ДАТА ВЫХОДА
22 января 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в номере №4 (28)





Этот металлический червь отлично бы смотрелся в кинофильме «Война миров».

Левая рука героя может растягиваться на несколько метров.

Внимание к деталям поражает.

BIONIC COMMANDO

Издательство **Capcom** сделало себе доброе имя еще в эпоху 8-битных приставок – именно тогда мир впервые услышал о ***Bionic Commando***. Разработчики решили вернуться к истокам и анонсировали ремейк проекта. Главный герой истории – отважный воин с необычной рукой, которая позволяет ему выделывать невообразимые трюки. Вытягивая конечность, он перемещается между небоскребами, как Человек-паук, и хватает зазевавшихся противников.

ЖАНР ИГРЫ
Action

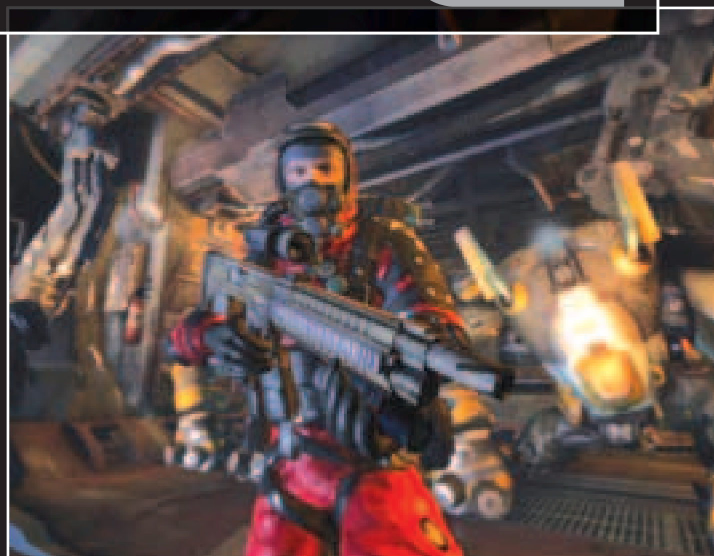
РАЗРАБОТЧИК
GRIN

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bioniccommando.com

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было





Главных героев двое, но иногда им помогает бригада наемников.

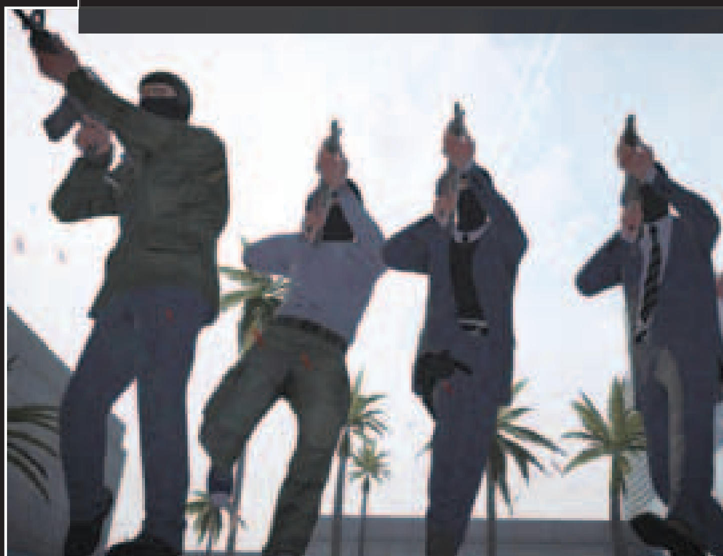
Удивительно, что власти США еще не выступили с инициативой запретить такие сцены в играх.

Кейн и Линч не церемонятся со стражами порядка.

KANE & LYNCH: DEAD MEN

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.kaneandlynch.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в номере №12(36)

Кейн и Линч – осужденные на смертную казнь преступники, бежавшие из-под стражи за считаные часы до исполнения приговора. Они ненавидят друг друга, но, чтобы выжить, вынуждены действовать сообща. Студия **IO Interactive** сделала ставку на совместные действия героев, поэтому полностью раскрыть потенциал экшена можно лишь в кооперативном режиме. При этом сюжет не примитивен: сценаристы придумали захватывающую историю в лучших традициях голливудских триллеров.





Судя по стилю архитектуры, нападению подверглись жители Востока.

Противник явно преуспел в высоких технологиях.

Восток, может, и отстает в развитии от Запада, но воевать умеет не хуже.

EMPIRE EARTH III

В ***Empire Earth III*** нас ждет реальная планета Земля со знакомыми материками, островами и океанами. Правда, противоборствующих сторон ожидается всего три: Запад, Ближний Восток и Восток. Зато каждая располагает уникальными технологиями, архитектурой и армией. В отличие от предыдущих выпусков в третьей части нам предоставят почти полную свободу действий. Мы будем сами решать, откуда начинать строительство своей империи и какие регионы захватывать в первую очередь.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Mad Doc Software
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.empireearth.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года
МЫ ПИСАЛИ
Превью в номере №5 (41)

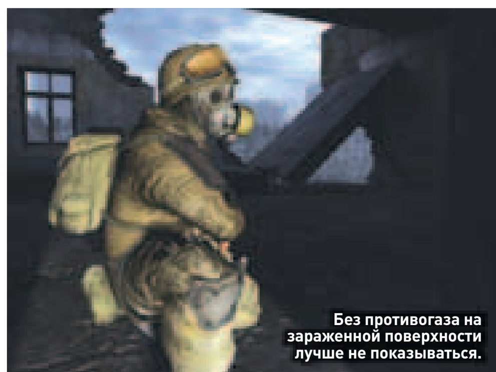




ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ, ВАЛЕНТИН ЛЕБЕДЕВ

МЕТРО 2033 (METRO 2033: THE LAST REFUGE)

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.4a-games.com

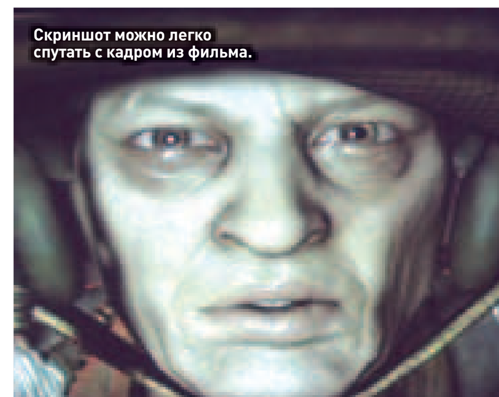

Без противогаза на зараженной поверхности лучше не показываться.

Украинская компания **4A Games** создает шутер от первого лица по мотивам фантастического романа **Дмитрия Глуховского** «Метро 2033». В ближайшем будущем атомная катастрофа унесет жизни миллионов людей. Выживут лишь те, кто в момент трагедии по счастливой случайности окажется в московской подземке. Со временем уцелевшие превратят станции в свой второй дом. Техники смастерят простенькие динамо-машины и наладят подачу электричества. Старенькие фильтры будут худо-бедно очищать зараженный воздух и отравленную воду. ВДНХ станет северным форпостом человечества. Изо дня в день выжившим придется отбивать атаки разноликих мутантов и коварных мародеров. А еще им предстоит бороться с самыми опасными и загадочными тварями – их называют «темными». Задача главного героя Артема – пробраться в самое сердце метро, называемое «Полис», и предупредить людей о новой опасности. Станции напоминают средневековые удельные княжества со своими законами и порядками. Где-то установится некое подобие демократического режима, где-то – жесткий тоталитаризм. Одни наладили со своими соседями торговлю, другие развяжут войну.
Уровни можно проходить тихо, прячась от врагов, или устраивать кровавую бойню. Однако, прежде чем открыть огонь, нам придется хорошенько подумать, стоит ли тратить боеприпасы. Ведь каждый патрон обойдется в копеечку.

RAGE

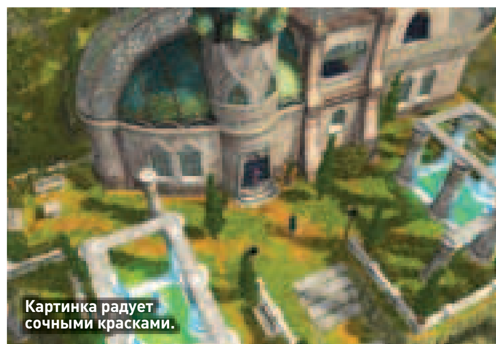
Последние пятнадцать лет **Джона Кармака** (John Carmack) по праву называют королем коридорных шутеров. Однако все это время автор ***Wolfenstein 3D***, сериалов ***Doom*** и ***Quake*** хотел создать аркадные гонки, но откладывал свою идею до лучших времен. Великий разработчик утверждает, что момент воплощения в жизнь старой задумки настал.
В ***Rage*** игроки вволю постреляют из оружия и прокатятся на различных транспортных средствах. Точный список машин еще не определен, в своих интервью сотрудники **id Software** обмолвились лишь о раллийных автомобилях.
О сюжете почти ничего не известно. Вот крохи информации, которые нам удалось собрать: в будущем Земля столкнется с кометой, мир изменится до неузнаваемости, цветущие луга превратятся в каменистые пустыни, а власть над планетой захватит тиран, воевать с которым решатся лишь небольшие отряды повстанцев.
Игра базируется на движке id Tech 5. Новая технология вместо набора различных текстур рисует на экране одну огромную текстуру и тем самым значительно уменьшает количество обращений к памяти компьютера. Эта находка использовалась в ***Enemy Territory: Quake Wars*** для отображения пейзажей. В Rage большие текстуры будут применяться для прорисовки не только ландшафтов, но и других объектов. В это трудно поверить, но установленная на жесткий диск игра с распакованными ресурсами займет около 80 гигабайт.

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года


Скриншот можно легко спутать с кадром из фильма.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game/Action
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.sacred2.com
МЫ ПИСАЛИ: Превью в №3 (39)


Картинка радует сочными красками.

Sacred 2: Fallen Angel мы ждали еще прошлой осенью, но разработчики решили не торопиться с релизом. Что же нам предложат в продолжении одного из лучших последователей ***Diablo***?
К нашей старой знакомой Серафим присоединятся пятеро новичков. Для каждого героя авторы придумали свой стиль ведения боя. Важную роль в мире Анкарии играет репутация. Поступки определяют отношение к нам местных жителей и задания, которые они дают. Примечательно, что поведение NPC зависит также от времени суток. В Анкарии двадцать четыре земных часа длятся сорок пять минут. Предмет особой гордости разработчиков – большое количество квестов. Нам обещают четыреста сюжетных и побочных миссий. Графика теперь полностью трехмерная. Хотя изометрическую перспективу **Ascaron Entertainment** решила оставить – дань традициям жанра.
В рассчитанный на шестнадцать человек мультиплеер войдут как стандартные «кооператив» и PvP, так и абсолютно новые способы игры. Еще на **Games Convention 2007** посетители выставки могли испытать новый многопользовательский режим «Арена». На небольшом уровне за определенное время мы должны уничтожить как можно больше монстров.
Любопытный факт: в бета-версии зелья лечения назывались Red Bull. В какой еще игре можно наблюдать дриаду, которая пьет «окрыляющий» напиток? Впрочем, в релизе мы этого не увидим, а жаль.

ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

Т-34 ПРОТИВ ТИГРА

G5 SOFTWARE

ИДДК

✓Сюжет, основанный на операции ВС СССР "Багратион" в Белоруссии в 1944 году

✓Реалистичное управление и физика движений танков Т-34 и Т-6 ТИГР

✓Реалистичные локации, воссоздающие ландшафты Белоруссии середины XX века

✓Возможность выбора между реалистичной и виртуальной кабиной танка, вид от третьего лица

✓Реалистичные спецэффекты: взрывы, дым, разрушение объектов

✓Многопользовательский режим посредством Интернет и LAN













ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

Факты

4 американских пехотинца в поисках заработка

24 игрока в многопользовательской игре

90 процентов окружения можно разрушить


Солдатики развлекаются: убивают гражданских, взрывают города.


Забавный смайлик на гранате ясно дает понять, что в Bad Company нет места трагедиям. Только черный юмор.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

ЧУМОВАЯ ВОЙНА

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Digital Illusions Sweden
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Главный продюсер Карл Магнус Троедсон (Karl Magnus Troedsson)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.electronic-arts.co.uk/games/10249
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Digital Illusions решила отступить от традиций серии. Вместо масштабных военных баталий в *Battlefield: Bad Company* нас ждет добротный интерактивный боевик. Разработчики признаются, что черпали вдохновение из картины «Три короля» с Джорджем Клуни (George Clooney) и Марком Уолбергом (Mark Wahlberg) в главных ролях. По сюжету фильма четверо американских солдат в самый разгар войны покидают собственные казармы (неужели дезертируют?) и отправляются на поиски украденного кувейтского золота.

Сценарий игры практически совпадает с киношным: небольшая страна третьего мира, где процветает криминал, четверо дезертиров армии Соединенных Штатов и золото, сводящее всех с ума. Нас ожидает множество шуток на грани фола, пара трагических сцен для галочки и главное – зрелищный экшен в лучших традициях американских боевиков.
За кинематографичность происходящего отвечает движок Frostbite Engine, который просчитывает разрушения любой сложности. Здания, заборы, монументы, деревья и техника от взрывов разлетаются на мелкие кусочки. И благодаря Havoc делают это корректно, по всем законам физики. В ***Bad Company*** появится продвинутая баллистическая модель. На полет снаряда влияет его вес, сила и направление ветра и т.д. Особое внимание авторы уделяют работе оружия (отдача, кучность стрельбы) и реакции бойца (чем длиннее очередь, тем крепче он держит ствол).
Чтобы в нужный момент мы точно попадали в цель, разработчики придумали специальный режим. Если его включить, «замыливается» все, что изображено на экране. Кроме цели. Правда, в это время воин особенно уязвим, так как не замечает происходящего вокруг.
Снаряжение стандартное. В начале игры у нас не будет ничего, кроме пистолета да пары гранат. По мере прохождения миссий появятся более мощные пушки: снайперские винтовки, дробовики, автоматы. Не обойдется и без минomeтa. Бойцы прихватили с собой и шпионские устройства. С помощью одного из них можно настроиться на частоты, на которых переговариваются враги, и вычислить их местоположение.



ЧЕТЫРЕ КОРОЛЯ

В Battlefield: Bad Company мы играем за сержанта Марлоу. В команду также входят трое других бойцов разных специальностей. У каждого воина свои умения и характер, что накладывает определенный отпечаток на сюжет. Жаль, переключаться между персонажами или давать им указания нельзя.

Почти полная разрушаемость окружения существенно влияет на игровой процесс. До цели можно добраться разными путями. Допустим, в город, где продают боеприпасы, ведут два пути. Один из них преградил отряд наемников. Рядом со вторым расположено здание. Если сражаться желания нет, можно взорвать дом и двинуться дальше. Разработчики уверяют, что способ достижения цели (подрывная деятельность или открытая война) выбирает игрок. Навязывать тот или иной метод прохождения авторы не намерены. **PCG**

Нас ждут шутки на грани фола, пара трагических сцен для галочки и главное – зрелищный экшен

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN



FAR CRY 2

С ЧИСТОГО ЛИСТА

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=5925
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Не будет больше ни Джека Карвера, ни тропических островов, ни ужасных мутантов с гранатометами. На смену фантастической зарисовке от Crytek приходит суровая реальность от Ubisoft Montreal. Протагониста, очнувшегося после малярийной лихорадки в кенийской больнице, ожидают совсем другие приключения.

Всех подробностей сюжета разработчики пока не раскрывают. Будем надеяться, что без неожиданных поворотов не обойдется. Ведь завязка банальна: в Кении идет гражданская война, представители двух группировок («Объединенный фронт» и «Альянс сопротивления») стремятся перерезать друг другу глотки. Понятно, что бойню необходимо остановить. Но как это сделать?
Естественно, взять в руки автомат и сказать свое веское слово. Как нередко случается, всему виной один нехороший человек, которого следует устранить. В нашем случае главного злодея зовут Шакал. Именно он продает оружие участникам конфликта.


Милая деревенька. И не скажешь, что здесь идет война.

БЕСКРАЙНИЕ ПРОСТОРЫ АФРИКИ

В игре всего один уровень, но его площадь составляет 50 квадратных километров. На этой территории умещаются и саванна, и джунгли, и деревенька, и даже оазис. Масштаб происходящего потрясает. Но от ***Far Cry 2*** не стоит ждать саги наподобие ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Выполнение основной миссии (убийство оружейного барона) займет у тебя около двенадцати часов. Если же исследовать игровой мир и выполнять все дополнительные задания, игра растянется на все тридцать.
Экранов загрузки в Far Cry 2 не будет. Триггеров и скриптов – тоже. Вместо ключевые события. От действий игрока зависит, где они произойдут и чем закончатся. Развитие

Развитие сюжета полностью переходит в наши руки. Такой подход авторы называют открытым геймплеем



Факты

1 африканская страна

12 персонажей, доступных для выбора

50 квадратных километров игрового мира

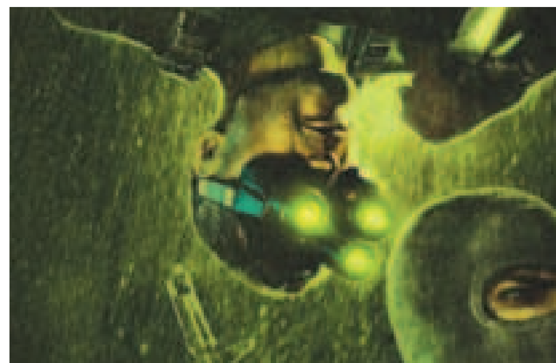
30 видов оружия



сюжета, таким образом, полностью переходит в наши руки. Подобный подход авторы называют открытым геймплеем.
Скриншоты и ролики впечатляют. Движок Dunia, на котором базируется Far Cry 2, ориентирован на многоядерные процессоры и ничем не уступает своему главному конкуренту Cry Engine 2. По небу плывут меняющие форму облака, ветер колышет траву и деревья, день плавно перетекает в ночь. Авторы обещают, что будут и тропические ливни с громом и молниями. Все делается для того, чтобы мы почувствовали, будто действительно находимся в Африке.
Взрывы и огонь в роликах уже сейчас практически неотличимы от настоящих. Деревья, подкошенные автоматными очередями, падают, дома не складываются, как карточные домики, а рушатся по всем законам физики. Полная интерактивность окружения налицо. Недостаток один: чтобы насладиться всей этой красотой, понадобится мощный компьютер.

ЗАЯВКА НА ПОБЕДУ

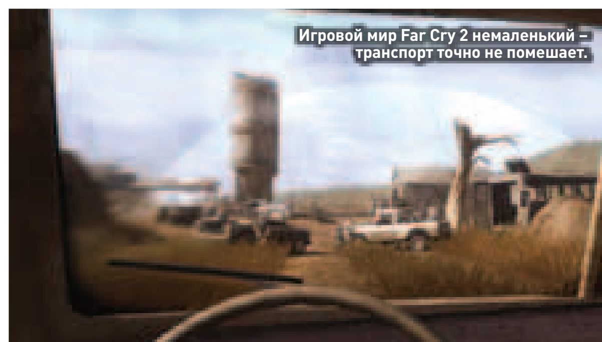
Стремление канадцев к реализму отразилось и на оружии. Как в жизни, стволы изнашиваются и дают сбои. АК-47 – абсолютный чемпион по надежности, а автоматическая винтовка наносит наибольший ущерб. Вот и выбирай, что важнее. Всего же в игру добавят порядка тридцати видов вооружения, самым оригинальным из которых, видимо, станет огнемет. Зачем тратить патроны на засевших в траве повстанцев? Достаточно просто поджечь ее, и ветер сделает за нас грязную работу. От противников останутся лишь тлеющие головешки.
Но учти, легкой победы не предвидится. **Ubisoft Montreal** готовит настоящую революцию искусственного интеллекта. Наемники, если понадобится, отложат в сторону оружие, сядут в машину и начнут преследование. AI подстроится под стиль прохождения каждого игрока. В супостатов даже можно вселить страх: если убить командира, то отряд просто разбежится.
Продолжение ***Far Cry*** невозможно представить без транспорта. В игре будет около пятнадцати видов техники. Среди них найдется место катеру и дельтаплану из первой части.
Одну вещь разработчики все-таки упразднили. Это аптечки. Как и во многих последних шутерах от первого лица, здоровье в Far Cry 2 восстанавливается автоматически.
Планируется и мультиплеер, над которым работает отдельная команда. Разработчики готовят сразу несколько сетевых режимов, но каких, пока не разглашается.
Все уже поняли, что Far Cry 2 для Ubisoft – не просто очередная игра. Это – вызов. Да, студия **Crytek** ушла к другому издателю, да, они сделали великолепный ***Crysis***. Но разработкой сиквела занимается одна из лучших студий в мире. Кто победит в этой интереснейшей дуэли, мы узнаем уже в начале следующего года. **PCG**

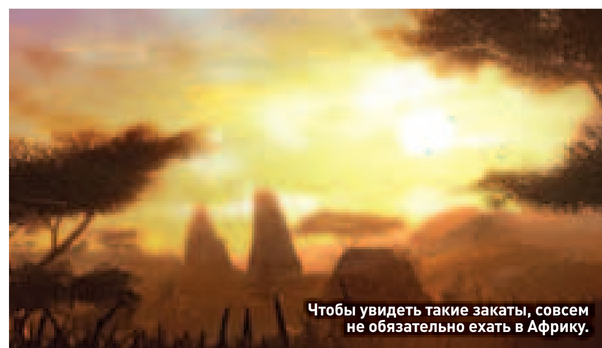


ИГРОДЕЛЬЧЕСКИЙ ЗАВОД

Монреальское отделение Ubisoft – вторая студия в мире по количеству сотрудников. Сейчас в штате насчитывается порядка 1500 человек, в разработке находится около дюжины игр класса AAA для различных платформ. В послужном списке канадцев немало хитовых проектов: сериал Prince of Persia, Myst IV: Revelation, Rainbow Six: Vegas и Assassin's Creed. Здесь же был разработан самый первый эпизод Splinter Cell и, пожалуй, лучшая игра серии Splinter Cell: Chaos Theory.


Взрывы впечатляют.


Игровой мир Far Cry 2 немаленький – транспорт точно не помешает.


Чтобы увидеть такие закаты, совсем не обязательно ехать в Африку.

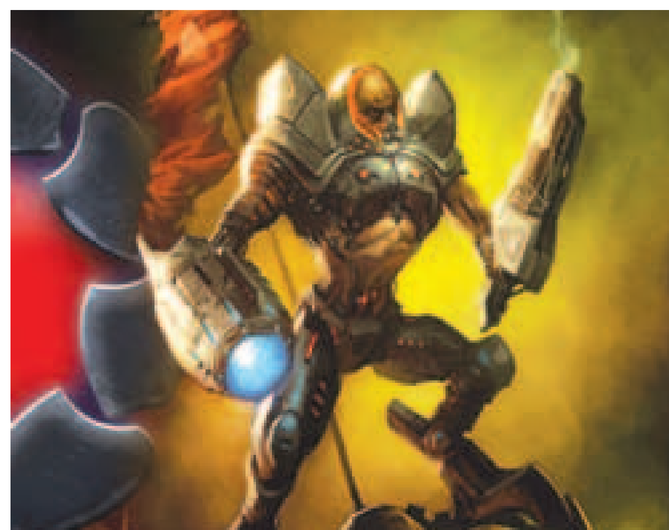


НЕМЕЦКИЙ ФЕНОМЕН

В 2004 году Far Cry произвела эффект разорвавшейся бомбы. И критики, и игроки буквально прыгали от восторга. Проект не затерялся даже после выхода Doom 3 и Half-Life 2. В первый месяц продаж творение Crytek взяло планку в 700 тысяч копий. Отличный показатель, особенно если учесть, что проект вышел только для PC.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN


В дополнении баталии станут еще масштабнее.


Вот такого красавца призвал под свои знамена Кейн.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH

КЕЙН ЖИЛ, КЕЙН ЖИВ, КЕЙН БУДЕТ ЖИТЬ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джо Кукан (Joe Kucan), актер, исполняющий роль Кейна
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.commandandconquer.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Не успели мы насладиться замечательно приготовленным основным блюдом *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, как EA уже подает *Kane's Wrath* на десерт. Чем примечателен адд-он? На кого разгневался Кейн? И смогут ли «электроники» создать достойное дополнение к одной из самых ярких стратегий уходящего года? Ответы на эти вопросы мы скоро узнаем.

Третья тибериумная война подошла к концу. Инопланетяне разбиты и выдворены с планеты. На Земле воцарился хрупкий мир. Братство NOD повержено, войска GDI празднуют победу. Но все еще не закончилось. Прошедшая заварушка – лишь часть грандиозного злодейского замысла. Фанаты стратегического сериала наверняка догадываются, кто за ним стоит. Конечно, Кейн. Его коварные планы снова осуществились. Армия Братства отправляется покорять космические просторы. И мирным оно явно не будет. Что нас ждет дальше? Куда приведет свою дружину безумный лидер NOD?


Киборги Братства – бесстрашные воины.

НОВЫЙ ПОВОРОТ

К созданию дополнения **EA Los Angeles** подошла с размахом. Адд-он охватит период в двадцать лет, который разработчики разделили на три кампании. Первая прольет свет на события после окончания второй тибериумной войны. В то время руководители

Третья тибериумная война подошла к концу. Инопланетяне выдворены с планеты. На Земле воцарился хрупкий мир



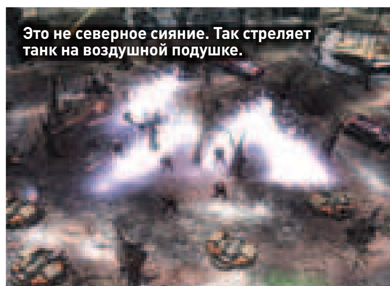
Факты

1 харизматичный злодей

2 внутренние фракции у каждой стороны

20 лет охватывает сюжет дополнения


Тяжелые танки GDI – самое мощное оружие в игре.


Это не северное сияние. Так стреляет танк на воздушной подушке.

GDI были уверены, что Кейн мертв, а его армия разбита. Предстоит восстанавливать военную мощь Братства и готовиться к реваншу. Вторая кампания – это времена Tiberium Wars. В последней же части авторы поведают, чем занимался Кейн после окончания третьей тибериумной войны и последующих событиях – расколе Братства NOD и судьбе CABAL'a. Мы узнаем, что случилось с Киллиан, и выясним, что информационная матрица Tacticus снова в действии. Создатели обещают показать все, что в предыдущих частях осталось за кадром, и удивить неожиданными сюжетными поворотами. Фантазии сценаристам EA Los Angeles не занимать. Нет сомнений, что следить за развитием истории будет интересно.

Вновь порадуют ролики с участием известных актеров – одна из главных фишек серии Command & Conquer. Да, **Джо Кукан** (Joe Kucan) снова в деле. Фанаты увидят, что происходило с главным злодеем планеты в эти непростые для Братства годы. Кроме того, авторы обещают представить еще двух известных персонажей. Кого именно – пока большой секрет.

МЫСЛИМ МАСШТАБНО

Изменения также коснутся игровой механики. Еще в Tiberium Wars нам обещали глобальную карту. Но тогда что-то не сложилось. В Kane's Wrath наконец появится стратегический режим, аналогичный «Войне кольца » из ***Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth*** (и значительно улучшенный). Игрок сам выбирает порядок прохождения миссий. Это окажет влияние на развитие сюжета. Мы сами решаем, кого и откуда атаковать. Какие широкие возможности перед нами открываются, пояснять не стоит.

У каждой из трех противоборствующих сторон есть две внутренние фракции, различающиеся между собой методами ведения боевых действий. Сражения, которые в основном развернутся на территории России и Китая, станут разнообразнее.

Как полагается, в дополнении будут представлены новые юниты и здания. Повышенный интерес у фанатов стратегической серии вызывают новые виды супероружия. Но подробности авторы разглашать не торопятся. Видимо, сюрприз готовят.

Не забыт и мультиплеер: в адд-оне добавят около двух десятков новых карт для сетевой игры. Особое внимание «электроники» уделяют балансу. EA давно мечтают видеть Command & Conquer 3 основной стратегической дисциплиной киберспортивных чемпионатов.

C&C – народный сериал. Он настолько популярен, что, каким бы ни получилось дополнение, оно обречено на успех. **PCG**



ПОПОЛНЕНИЕ ПРИБЫЛО

В дополнение добавят множество новых юнитов. У Братства NOD появится киборг, эффективный в борьбе как с солдатами, так и с техникой врага; БТР для перевозки пехоты, который при необходимости может трансформироваться в стационарный бункер, и новая невидимая артиллерия. Армия GDI пополнится вертолетом, танком на воздушной подушке с ультразвуковым орудием и мобильной системой ПВО. По заверениям «электроников», новые юниты отлично впишутся в игру.


Пламя огнемета особенно эффектно выглядит в темное время суток.



ТРЕТЬЯ СТОРОНА

В Command & Conquer 3 впервые появилась третья сторона конфликта – инопланетяне Scrin. Разработчики тщательно готовили сюрприз, но проболтались незадолго до релиза. Как выяснилось, пришельцев привлек на Землю огромный взрыв жидкого тибериума, спровоцированный Кейном. Они попытались захватить планету, но после кровопролитных боев были изгнаны. После вторжения на Земле остался портал для перемещения в другие миры. Ключ к нему есть только у одного человека – конечно же, у Кейна.


Базу NOD обороняют две башни. Серьезное препятствие для армии GDI.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN



Так вот она какая, необъятная галактика...


Не беда, что корабль больше планеты. Главное, чтобы игра была хорошая.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: TWILIGHT OF THE ARNOR

КОСМОС, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ БРЭД

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Stardock Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Stardock Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.galciv2.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2007 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Брэд Уорделл (Brad Wardell), руководитель проекта

Глобальные стратегии созданы для PC. Сложно представить себе консольщика, выстраивающего армию перед атакой в *Medieval II: Total War* или исследующего территорию в *Sid Meier's Civilization IV*. *Galactic Civilizations* – еще один сугубо компьютерный сериал, который, вероятно, никогда не попадет на приставки. Хорошая новость: студия Stardock Entertainment во главе с Бредом Уорделлом (Brad Wardell) вот-вот выпустит второе дополнение к *Galactic Civilizations II*.

Звездные мифы повествуют о предтечах, сверхсуществах, которые некогда правили галактикой. Затем началась гражданская война, и раса раскололась на две непримиримые фракции – миролюбивых арнор и кровожадных темных лордов. Но время не щадит никого. Предтечи исчезли, и о них благополучно забыли. Прошли тысячелетия, и лорды вернулись, чтобы захватить власть. Они получили достойный отпор, но история на этом не закончилась. Galactic Civilizations II задумывалась как трилогия: в последнем дополнении нам предстоит узнать окончание саги о закате древней межгалактической цивилизации.


С помощью этого редактора создаются планеты и звезды.

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Если с выходом первого дополнения ***Galactic Civilizations II: Dark Avatar*** игровой процесс претерпел серьезные изменения, то в ***Galactic Civilizations II: Twilight Of The Arnor*** никаких революционных нововведений не планируется. На сей раз нам предлагают стандартный для адд-она набор из новых кораблей, оружия, галактических баз и не только. Игрок сможет установить на корабле оборудование, которое увеличит атакующую или оборонительную мощь всей

Самый большой сюрприз – возвращение Звезды террора, легендарного юнита из первой Galactic Civilizations



Факты

1 суперюнит, способный уничтожить звезду

12 разных способов технологического развития

484 сектора в режиме «необъятная галактика»



КТО ТЕБЕ БЛИЖЕ?

В Twilight of the Arnor при игре в свободном режиме победа возможна не только с помощью войны, но также дипломатии и технологий. Поэтому при выборе расы стоит изучить ее начальные характеристики. Если ты противник боевых действий, обрати внимание на терран. Они – прирожденные дипломаты. Дренджины, йор и корат больше полагаются на свою военную мощь. Драты промышляют шпионажем, а из иконийцев получаются отличные ученые.



Странный черный шар приближается к Юпитеру. Окружающие в недоумении.

флотилии. К примеру, новый компонент atlas поможет всем дружественным кораблям вести огонь на 10 процентов эффективнее.

Однако самый большой сюрприз – возвращение Звезды ужаса, легендарного юнита из первой ***Galactic Civilizations***. Этот гигантский корабль может уничтожить целую планету или даже звезду. Когда в наших руках такое грозное оружие, незачем вести переговоры.

Война – вот дело настоящего стратега. Огорчает лишь одно: за космическими баталиями мы по-прежнему наблюдаем со стороны. Ими, как и раньше, заведует искусственный интеллект.

ЗНАНИЕ – СИЛА

Все расы в Galactic Civilizations II отличались между собой лишь внешним видом. Разницы между игрой за людей и дренджинов практически не было.

В первом дополнении Dark Avatar каждая из сторон получила суперспособности, а в Twilight Of The Arnor появятся уникальные деревья исследований. Различия в науке отразятся на развитии цивилизаций, что сделает геймплей уникальным для каждой из рас. Например, изобретение дренджинов «принудительный труд» позволит им строить на колонизированных планетах рудники и обращать местное население в рабство. Если же базу захватит другая сторона, ей предстоит нелегкий выбор: оставить все как есть или переделать шахты в обычные фабрики.

Остальные расы тоже не обделят специальными способностями. Альянс Терран получит технологию, которая позволит им увеличивать мощь кораблей в границах своей зоны влияния.

Но и исследованиями нововведения не ограничиваются. В Twilight Of The Arnor появится режим «необъятная галактика». Мы сможем играть на карте размером двадцать два на двадцать два сектора. Фанаты серии знают, насколько эта территория *огромна*. На ее освоение потребуется не один месяц.

ФАБРИКА ЗВЕЗД

В Stardock Entertainment всегда прислушивались к пожеланиям поклонников и старались учитывать все толковые замечания. Не всем игрокам нравился режим планетарного вторжения. И вот пожалуйста, в дополнении его переработают. Но, как ни кричали фанаты о необходимости многопользовательского режима, пока все без толку. Мультиплеера, к сожалению, опять не будет. Вместо него нас ждет редактор карт и сценариев. Авторы говорят, что встроенный инструментарий без труда освоит каждый. Очень правильный ход, ведь третьей части пока нет даже в проекте, а значит, надо чем-то надолго занять поклонников серии. Нет сомнений, вскоре после релиза в Сети появятся полноценные кампании от талантливых фанатов. Посмотрим, смогут ли геймеры превзойти самого **Брэда Уорделла**?

По мнению разработчиков, для полноценного продолжения еще не пришло время. Все дело в искусственном интеллекте. Для глобальных стратегий он особенно важен, и поэтому **Stardock Entertainment** ожидает нового поколения многоядерных процессоров, вычислительной мощности которых хватит для того, что поднять AI на качественно новый уровень. **PCG**





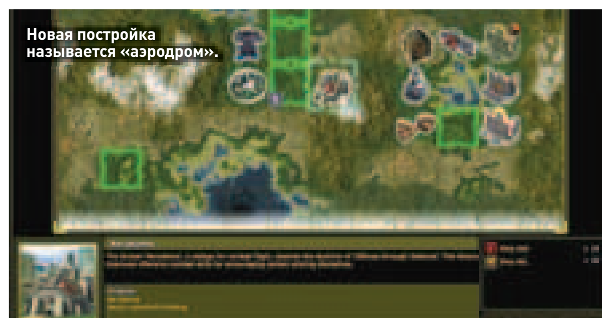
ВЫБОР НЕВЕЛИК

Любители космических игр сидят на голодном пайке. После безвременной кончины серии Master of Orion только Galactic Civilizations II держит планку качества в жанре глобальных стратегий на достойном уровне.

В стане космосимов же заметно оживление. Не так давно наши разработчики выпустили отличную альтернативу X3 – «Завтра война».



Звезда ужаса в действии. Скоро солнце погаснет навсегда.



Новая постройка называется «аэродром».



Факты

1 звездная система Куавара

1 новый вид юнитов – воздушные войска

2 новые расы

4 планеты и три луны

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН


«Авиацию» фанаты ждали три года.


В Soulstorm прольется много крови.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM

ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thq.com
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года

Вселенная *Warhammer 40.000* – это десятки рас, сотни миров, тысячи загадок. На такой благодатной почве легко взращивать дополнения, где рассказываются истории о новых планетах и военных конфликтах. Со времени выхода *Warhammer 40.000: Dawn of War* прошло уже более трех лет, а THQ и Relic Entertainment анонсировали третий (и думается, не последний) адд-он к популярной стратегии в реальном времени.

События игры разворачиваются в изолированной варп-штормом звездной системе Каувара, состоящей из четырех планет и трех лун. Странная аномалия не позволяет космическим кораблям перемещаться со скоростью света. Девять рас сильно заинтересовались этим феноменом. К чему это приводит, нетрудно догадаться любому фанату вселенной ***Warhammer 40.000***: начинаются ожесточенные сражения, исход которых зависит от действий игрока.

В ***Soulstorm*** мы поиграем за две новые расы. Первая – темные эльдары – отличается от обычных эльдаров большей кровожадностью. Их воины могут поглощать души умерших солдат противника и за счет этого приобретать новые способности. Название второй стороны авторы пока что держат в секрете.
Наконец-то появится «авиация», использовать которую смогут все расы, кроме некронов. Воздушные юниты летают по всей карте без ограничений. Правда, их нельзя объединять во взводы, а значит, захватывать контрольные точки с их помощью тоже не получится. Но огневая поддержка с воздуха нам точно не помешает.
Заметные изменения произойдут и с мультиплеером. В Soulstorm появится система поощрения игроков. Теперь за особые успехи на поле боя (например, несколько побед или быстрый захват контрольных точек противника) выдают медали. Идея не нова: нечто подобное есть в ***Battlefield 2*** и ***World of Conflict***. Но в играх Warhammer 40.000 такая система дебютирует. Фанаты надеются, что она вдохнет новую жизнь в мультиплеер.
Soulstorm – типичное дополнение. **Iron Lore Entertainment** не стала экспериментировать с геймплеем. Опасения вызывают лишь возможные проблемы с балансом: неизвестно, как впишутся в игру воздушные юниты и темные эльдары со своим особым талантом.
Если все пойдет по плану, то уже весной следующего года мы сможем насладиться красотами Каувары. **PCG**



СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ

Разработкой Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm занимается Iron Lore Entertainment, а не Relic Entertainment. Но я не вижу причин для беспокойства. Ведь и Iron Lore веников не вяжет: именно эта компания разработала в прошлом году отличный Diablo-клон – Titan Quest. Так что проект – в надежных руках.

Неизвестно, как впишутся в игру воздушные юниты и темные эльдары со своим особым талантом

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ "LOKI" ЕРКИН


На скриншоте эти твари выглядят куда величественнее, чем в видеороликах.


Тролль с молотом, пехотинец с огнеметом... Привет, Warhammer 40.000!

NECROVISION

ВОЗРОЖДЕНИЕ РАЙСКОГО ХИТМЕНА

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Cenega Publishing
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
The Farm 51
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Камиль Бильчжински (Kamil Bilczynski), арт-директор, ведущий гейм-дизайнер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.1cpublishing.eu/game/necrovision/overview
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года

Оказывается, не все фермы одинаково безопасны. На одной выращивают полезные овощи для нашего стола, на другой – домашнюю птицу, на третьей – мелкий и крупный рогатый скот. А польские «фермеры» из The Farm 51 специализируются на демонах и вампирах.

РАЗМУРОВАЛИ, ДЕМОНЫ!

В 1916 году молодой американец в поисках приключений вступает в ряды английской армии. Однако геройские устремления молодого человека приводят его не на линию фронта, а в глубокие подземелья.

Многие сотни лет назад цивилизация вампиров укрылась от губительного солнца в недрах Земли. Шли годы, и коварные кровососы создали высокотехнологичную цивилизацию, намного опережающую человеческую. Это в конечном счете их и погубило. Клыкастые открыли портал в царство демонов задолго до доктора Бетрюгера. Началась страшная война, демоны теснили вампиров на всех фронтах, и последним пришлось пойти на крайние меры: они начали похищать умирающих людей и превращать их в ужасных воинов теней. По обещаниям разработчиков, примерно в середине игры к ним присоединится наш герой.


Уровни напоминают средневековый городишко из Painkiller.

ОХОТА НА ВЕДЬМ

По словам сотрудников **The Farm 51**, дюжина скриншотов и видеоролики в готическом стиле дают представление об оружии и бестиарии ***NecroVisioN***. Разработчики уже вырастили на своих подворьях тварей, похожих на кошмарных персонажей книг **Говарда Лавкрафта**. Тут вам и одержимые пехотинцы, и летающие огнедышащие скаты, и воинственные киборги, и гигантские стальные скорпионы, и толстокожие демоны (напоминающие одновременно пещерных троллей из **«Властелина колец»** и рыцарей преисподней из ***Doom III)***, и даже драконы. Спрашивается: как одолеть нечисть? В ответ поляки извлекают из хозяй-

Разработчики уже вырастили на своих подворьях тварей, похожих на монструозных персонажей книг Говарда Лавкрафта



Факты

2 типа сетевой игры: обычный и оккультный

3 стороны конфликта: люди, вампиры, демоны

3 эпизода выделяют в игре разработчики

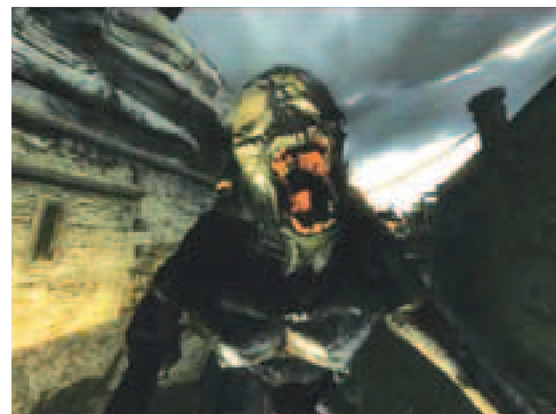

Хромированный гигант всем хорош. Но почему он не отбрасывает на землю тень?


Чтобы игроки не заблудились на уровне, авторы предусмотрели компас.

ственной пристройки оружие (как огнестрельное, так и ближнего боя) времен Первой мировой войны. Также мы можем использовать разбросанные повсюду предметы. Например, главному герою не составит труда метнуть в противника керосиновую лампу или выдернуть из стены доску, чтобы отмахиваться ей от наступающих врагов.
Не обойдется в мире NecroVisioN и без магии: воины теней обладают сверхъестественными способностями. Причем банальными огненными шарами дело не ограничится: нам обещают аналог заклинания с летающими черепами, которым пользовался герой ***Clive Barker's Undying***.
Персонаж Painkiller творил самые невероятные и невообразимые чудеса. Не терпится выяснить, на что способен протагонист в творении The Farm 51.
Особый интерес вызывает система учета наносимых повреждений. Предполагается, что у каждого оружия свои уникальные свойства. К примеру, серией выстрелов (сначала целясь в голову, потом в грудь, потом в живот) тело монстра можно расчленить надвое. В рукопашной схватке – пронзить врагу сердце штыком, пнуть раненого, а затем добить его ударом приклада. Сразу предупредим, эта игра – не для слабонервных. Меткие выстрелы эффектно разрывают монстров на части, а из упавших на землю конечностей брызжет кровь.
Будет ли NecroVisioN таким же безбашенным шутером, как проект **People Can Fly**, пока неясно. Пока что геймплей банален. Зато здешние антуражи еще мрачнее, чем в Painkiller. Да и физический движок более продвинут: он способен подробно просчитывать разрушения.

АДСКИЕ АМБИЦИИ

Баннер NecroVisioN на европейском сайте **Cenega Publishing** не без гордости уведомляет, что нас ждет новаторский проект. Но пока не совсем понятно, в чем это выражается. Визуально игра выглядит привлекательно. Однако релиз состоится лишь через год. К тому времени технологии сделают очередной шаг вперед. Поспеют ли за прогрессом ребята из The Farm 51? Да и оригинальных геймплейных находок мы не заметили. За исключением, пожалуй, головоломок, основанных на игровой физике. Вероятно, разработчики решили пободаться с **Valve Software** и ее ***Portal***. Рога NecroVisioN выглядят устрашающе. Что ж, посмотрим, кто кого. **PCG**



В ВОЙНЕ НЕ БЫВАЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

«Сеттинг Первой мировой не слишком подходит для шутера от первого лица, – говорит Войцех Паздур. – Зато он хорош для мистического ужастика. То была утомительная окопная война, лишенная динамизма. И все же она перевернула мир. Автоматическое и химическое оружие, огнеметы, первые танки... Массовое убийство стало обыденным, как никогда прежде. Неудивительно, что столь мощный всплеск боли и страдания разбудил великое зло».


Меня не покидает ощущение, что это кадр осады Осгилиата...



ФЕРМЕРСКИЙ ПОДРЯД

Радомир Кухарски, выходец из 2015, Inc., участвовал в разработке Medal of Honor: Allied Assault и Men of Valor. Войцех Паздур и Камиль Бильчжински работали в People Can Fly над играми серии Painkiller. Роберт Сиечка некогда возглавлял 3D Magazine. Остальные два десятка специалистов приложили руку к разработке Max Payne 2: The Fall of Max Payne, Archangel, Mortyr 2: For Ever, Another War, а также нескольких игр для консолей.


Конечно, в игре не обошлось без винчестера.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН



CONFLICT: DENIED OPS

МЫ С ТАМАРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Pivotal Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.crossfire-thegame.com
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Парадокс: игры серии *Conflict* от Pivotal Games – крепкие середняки жанра шутеров от первого лица, но фанатов у них предостаточно. Пресса сдержанно отзывается о творениях молодой команды разработчиков, но преданные поклонники расхватывают свежие релизы, как горячие пирожки.

Conflict: Denied Ops (в девичестве ***Crossfire***) – пятое пополнение в семействе ***Conflict***. Игра разрабатывается уже три года. За это время неоднократно менялись концепция и сюжет. Недавно **Pivotal** вновь напомнила о себе, сообщив, что Denied Ops находится на финишной прямой. Сейчас авторы занимаются сборкой уровней и вылавливанием багов. Если все пойдет по плану, игра увидит свет уже в первом квартале 2008 года.

ЕДИНСТВО ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЕЙ

В мире Conflict снова неспокойно. В Венесуэле разразился очередной политический скандал и началась новая гражданская война. В России на одной из засекреченных станций ученые разработали оружие массового поражения. В Африке, и без того испытывающей дефицит воды и продовольствия, свирепствует эпидемия чумы. В Ираке не стихают перестрелки и взрывы гремят один за другим. Кто же всех спасет? Правительство США, крайне обеспокоенное напряженной обстановкой на планете, как всегда, готово вмешаться и рассудить по-своему. ЦРУ отправляет двух своих лучших сотрудников в турне по горячим точкам.



Ирак – одна из горячих точек.

Главные герои игры – агенты – абсолютно разные люди. Один – бравый вояка, другой – умелый снайпер. Порознь они ничто, вместе – убийственная сила. Первый идет на амбразуру, разит врагов из автомата, второй обес-

Агенты – два абсолютно разных типажа. Один – бравый вояка, другой – умелый снайпер





Факты

2 правительственных агента

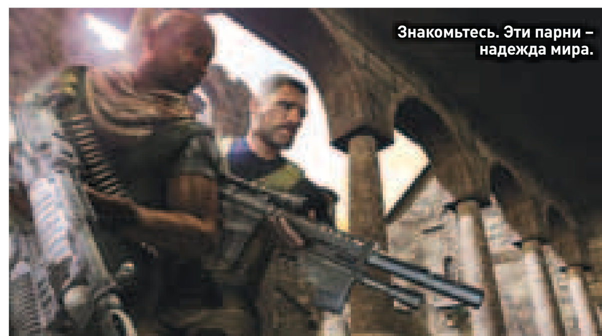
2 раза менялось название игры

3 континента посетят герои



СЕРИЯ CONFLICT: НАЧАЛО ВОЙНЫ

В сентябре 2002 года студия Pivotal Games выпустила шутер Conflict: Desert Storm. К удивлению самих разработчиков, игра понравилась публике и продалась солидным тиражом. Успех проекта позволил авторам через год выпустить продолжение – Conflict: Desert Storm II – Back to Baghdad. Изменений в нем было немного, и на этот раз геймеры и пресса не лучились радушием. Провал второй части поставил под сомнение дальнейшее существование серии Conflict...


Знакомьтесь. Эти парни – надежда мира.


Одна из главных особенностей – интерактивное окружение.

печивает прикрытие и тихо убирает ненужных свидетелей.
Denied Ops ориентирована на совместное прохождение. Впрочем, авторы предусмотрели и одиночный режим: переключиться между бойцами можно в любой момент. Хочешь быть снайпером? Пожалуйста! Надоело прятаться в укрытии? Нет проблем! Иди на передовую с автоматом наперевес. Идея не нова. Вопрос в том, получится ли у Pivotal Games реализовать ее на достойном уровне.
Denied Ops – также тактический шутер. Во время операций действия напарника можно координировать, отдавать распоряжения вроде «прикрой меня», «охраняй, «атакуй противника», «отступаем». Впрочем, разработчики заверяют, что главное – не тактика. Denied Ops можно пройти от начала до конца и не отдать ни единого приказа. При этом напарник не станет обузой: он будет отлично ориентироваться на местности, метко стрелять, быстро принимать верные решения. Что ж, поддержка во время операций не помешает. Главное, чтобы компьютерный оппонент не прошел за нас всю игру.

ОБЫКНОВЕННАЯ ВОЙНА

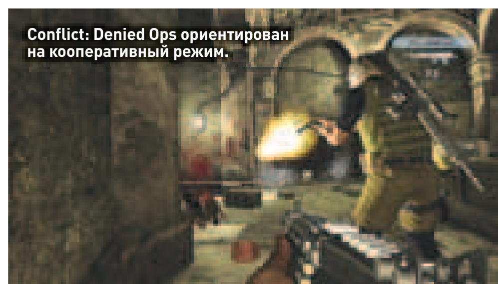
Агентам противостоят сотни врагов, поэтому авторы решились на значительное упрощение игрового процесса.
В Denied Ops мы не найдем аптечек: здоровье само восстанавливается со временем. В одном из ранних интервью сотрудники Pivotal заявили, что в распоряжении главных героев будет неограниченный запас патронов. Однако впоследствии от этой идеи отказались.
По мере прохождения миссий станут доступны апгрейды, повышающие характеристики того или иного оружия. Например, у пистолета расширяется объем магазина, а у снайперской винтовки за счет смены некоторых деталей увеличивается скорострельность.
Любопытно, что обмениваться друг с другом пушками герои не смогут. Так что, если снайперу вдруг попадет в руки крутой автомат, напарнику остается ему только позавидовать.
Conflict: Desert Storm, ***Conflict: Desert Storm II***, ***Conflict: Vietnam***, ***Conflict: Global Terror*** – эти игры от Pivotal Games не являются хитами, но и шлаком их назвать язык не поворачивается. Каким получится пятый проект – Conflict: Denied Ops, неизвестно. Однако нет сомнений, что он, как и предшественницы, найдет свою аудиторию. Насколько широкой она окажется, зависит зависит только от качества продукта. PCG


Сбить вертолет вряд ли получится.



СЕРИЯ CONFLICT: КОНЕЦ ВОЙНЫ

Но уже осенью 2004 года состоялся релиз третьей части – Conflict: Vietnam. Из названия ясно, что сюжет основан на событиях войны во Вьетнаме. Увы, пользователи вновь не дождались существенных изменений. Через год вышел Conflict: Global Storm. История повторилась. Именно поэтому с выпуском Conflict: Denied Ops авторы не торопятся. Проект находится в разработке уже почти три года.


Conflict: Denied Ops ориентирован на кооперативный режим.


Освещение и тени в Conflict: Denied Ops великолепны.


Оказавшись возле врага на расстоянии вытянутой руки, можно как следует врезать ему прикладом или ногой.



Факты **2** главных героя **2** таинственных документа **15** часов геймплея

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА


Нина собиралась отдохнуть.

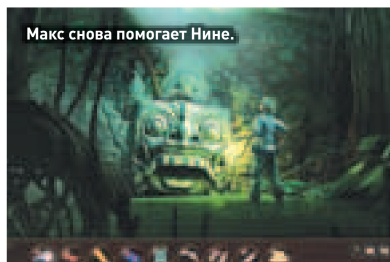

Игра обещает быть очень красивой.

THE SECRET FILES 2
КОД АПОКАЛИПСИСА

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК
Fusionsphere Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2008 года

Пусть адвенчура The Secret Files: Tunguska, вышедшая в прошлом году, звезд с неба не хватала. Но любители приключенческих квестов все же заинтересовались историей падения тунгусского метеорита. Поклонники первой части, ликуйте! На Games Convention 2007 Fusionsphere Systems анонсировала сиквел.

Indiana Jones, ***Tomb Raider*** и ***X-Files*** – именно из этих игр разработчики, по их собственному признанию, черпают вдохновение. Однако о влиянии на их творчество книги **Дена Брауна** «Код да Винчи» авторы умалчивают, а ведь оно четко прослеживается во вступительном ролике.


Макс снова помогает Нине.

Завязка сюжета: пожилой человек торопится на важную встречу с епископом. Однако неизвестные убивают старика на ступенях храма. Напуганный священнослужитель запирает двери и прячет пергамент и книгу с пророчествами конца света... Как эти события связаны с нашей старой знакомой Ниной Каленков, пока неясно. Известно лишь, что вместо запланированного круиза по Средиземноморью она отправляется в опасное путешествие по неведомым местам. Макс, также известный нам по первой части, не бросит подругу и вскоре присоединится к ней. С этой дружной парой мы проведем более пятнадцати часов игрового времени.

Квест – это в первую очередь головоломки. Мы собираем разнообразные вещи, читаем дневники и стараемся найти ответы на постоянно возникающие вопросы. В ***The Secret Files 2*** карманы героев бездонны. В широких штанинах Нины и Макса мы сможем поместить все: от тюбика с кремом для загара до оконной рамы.

Раньше игрокам приходилось буквально обшаривать все вокруг в поисках ключа для разгадки. Теперь никакой охоты на пиксели: предметы подсвечиваются с помощью специальной клавиши.

Несмотря на то что фоны в The Secret Files 2 по-прежнему двумерные, они изумительно красивы. Художники прекрасно выписали пейзажи. Трехмерные модели персонажей тоже не остались без внимания: лица героев стали намного симпатичнее.

Авторы всячески стремятся передать масштабность происходящего. Камера нередко будет отъезжать от героев и показывать происходящее в необычных ракурсах.

До выхода проекта остается совсем немного времени. Надеемся, что в недрах Fusionsphere Systems куют настоящий хит. Необходимые знания и умения у разработчиков есть, осталось учесть ошибки первой части. **PCG**



КАК ЭТО БЫЛО

В первой части Нина разыскивала пропавшего отца-ученого, который занимался исследованиями тунгусского метеорита. Поиски привели девушку в Россию, где она познакомилась с Максом. У молодых людей завязались отношения, но роман длился недолго. Возможно, в сиквеле нас ждет дальнейшее развитие любовной линии.

Создатели пошли навстречу геймерам – теперь предметы подсвечиваются с помощью специальной клавиши

РЕКЛАМА

2-4 ноября
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.

ВРЕМЯ – ТВОЕ АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ

TIMESHIFT

УПРАВЛЯЙ ВРЕМЕНЕМ





PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD ROM

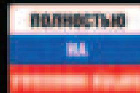
www.timeshiftgame.com













Факты | **6** типов войск | **280** год до н.э. – дата начала игры | **27** год до н.э. – дата окончания игры

ТЕКСТ: АРТЕМ ЭСТЕЦКИХ


Europa Universalis: Rome создается на движке Europa Universalis III.


Количество представленных в игре народов впечатляет.

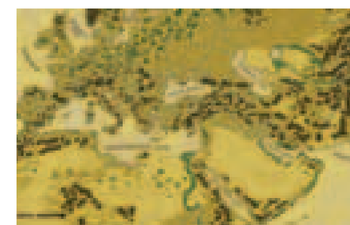
EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Paradox Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
Нет
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2008 года

Времена образования Римской империи – интереснейший исторический период. Но, как ни странно, глобальной стратегической игры на эту тему до сих пор не создали. Разработчики *Europa Universalis: Rome* скоро исправят недоразумение.

Сотрудники **Paradox Interactive** гордо заявляют о наличии необходимых знаний и опыта для выпуска настоящей стратегии. У нас же нет причин им не верить. Всем известно: авторы превосходных ***Europa Universalis*** и ***Hearts of Iron*** веников не вяжут. ***Europa Universalis: Rome*** охватывает исторический период от начала Первой Пунической войны до основания Римской империи.
Поклонники стратегического сериала знают, что кампании в ***Europa Universalis 2*** были однообразны. Свобода действий ограничивалась заранее заданными историческими событиями. Но в ***Europa Universalis III*** от этой идеи отказались. Не будет ничего подобного и в EU: Rome. Нам предстоит вершить судьбы мира!
В игре представлено более пятидесяти народов: от римлян, египтян и персов до карфагенян, македонян и мелких галльских племен. У всех – различные стартовые условия и географическое положение (читай: доступ к ресурсам). Кампании существенно отличаются друг от друга. Пока одни строят великие империи, другие сражаются за место под солнцем.
EU: Rome создается на движке Europa Universalis 3. Первые скриншоты не вселяют оптимизма. Разумеется, в глобальной стратегии графика – не главное. Но и она должна быть на достойном уровне. Неказистая трехмерная карта Средиземноморья и угловатые фигурки – это, простите, вчерашний день. Хорошо хоть шрифты заменили – на старые не взглянешь без слез.
Боевая система почти не изменится. В EU: Rome мы увидим шесть различных классов вооруженных сил: легкую и тяжелую пехоту, пеших и конных лучников, кавалерию и слонов. Мало не покажется.
Нас ждут союзы и предательства, династические браки и закулисные игры. Дипломатическая система учитывает характеристики действующих лиц. Как и в ***Europa Universalis III: Napoleon's Ambition***, на результаты соглашения влияет харизма участников переговоров. Огромную роль в развитии государства играет религия. Список нововведений Europa Universalis: Rome обнадеживает. Мне хочется испытать творение Paradox Interactive уже сейчас. К счастью, ожидание будет недолгим. PCG



МОДЫ ДО РЕЛИЗА

Уже сейчас, за полгода до выхода Europa Universalis: Rome, фанаты планируют создание модификаций к игре: от добавления мелких племен до полного перевода на латинский язык (!). Авторы грандиозного проекта Europa Barbarorum также обещают проявить активность. Группа студентов и историков, которая отметилась модом для Rome: Total War, уже анонсировала модификацию для Europa Universalis: Rome.

Всем известно: авторы превосходных Europa Universalis и Hearts of Iron веников не вяжут


стр. 90

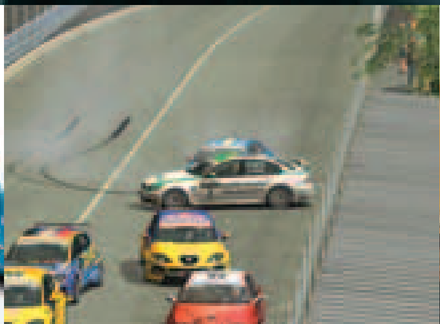


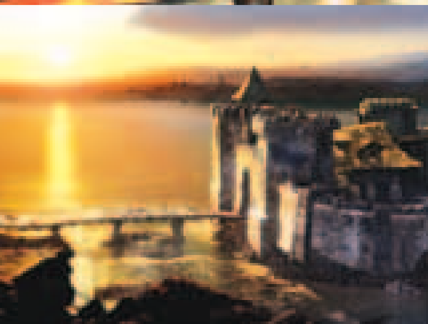


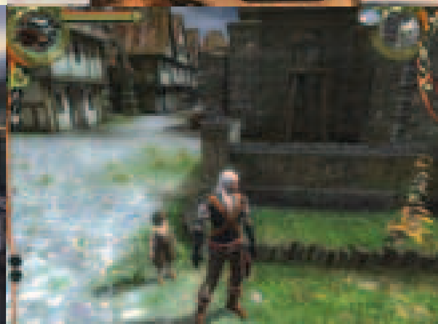










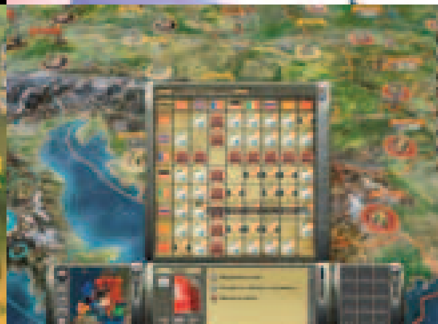


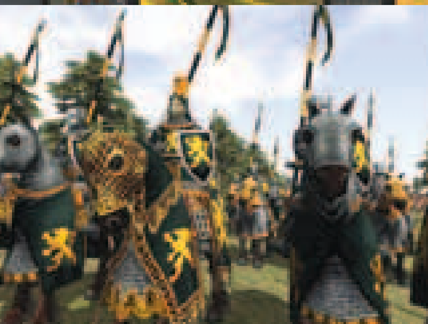
РЕЦЕНЗИИ




стр. 108

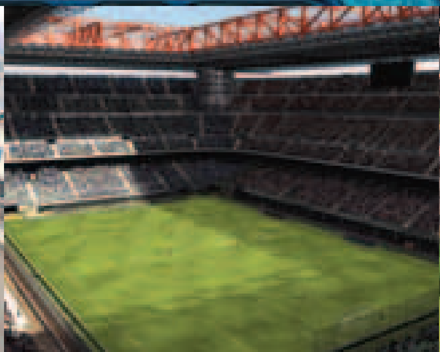

















стр. 92






стр. 112




Темная
сторона силы



Почувствуй СИЛУ Правильного!

Светлая
сторона силы



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996



Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) и Майк Харрингтон (Mike Harrington) основывают компанию Valve

1998



В продажу поступил шутер от первого лица Half-Life. По итогам года он удостаивается более пятидесяти наград от ведущих мировых изданий

2004



Valve запустила онлайновый сервис STEAM, позволяющий распространять игры без участия издателя

ТЕКСТ: МИХАИЛ БУЗЕНКОВ

Ищи интервью с Valve на диске!

Ищи видео-рецензию на диске!

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

ПОЗДНИЙ ГОСТЬ

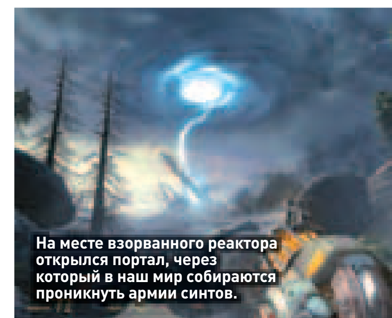


ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Гейб Ньюэлл, управляющий директор Valve
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=361
ПОХОЖЕСТЬ
Half-Life 2, Half-Life 2: Episode One

Строго говоря, второй эпизод следовало выпустить вместе с первым шестнадцать месяцев назад. Выиграли бы все: пользователи, получившие скоротечный боевичок, журналисты, выставлявшие оценки с прицелом на продолжение, разработчики, которым теперь нужно что-то срочно придумывать, дабы достойно завершить многолетнюю эпопею, наконец, сама *Half-Life 2*, превратившаяся в мексиканский телесериал. Но случилось так, как случилось, и знаменитое творение Valve ныне ютится между *Bio-Shock* и *Clive Barker's Jericho*.

ИГРА В РЕЖИССУРУ

Если пересказывать сюжет обоих эпизодов, можно уложиться в две строчки. У ***Half-Life 2*** действительно занятная предыстория, но она более не развивается. Взрыв реактора в Сити 17, открытие портала, ранение Аликс, сражения с муравьиными львами, путешествие в белый лес, по сути, оттягивают ответ на единственный вопрос – кто же на самом деле скрывается за именем G-man. Безусловно, продавать эту загадку тем, кому она действительно интересна, можно бесконечно долго. Но лично меня столь грубая коммерция смущает. Скажем так, любой мало-мальски талантливый режиссер расскажет о судьбе таинственного героя – хоть человека, хоть инопланетянина – за два часа экранного времени и сделает это на порядок лучше дизайнеров из **Valve**. Спрашивается, зачем вообще тягаться с кинематографом и заимствовать идеи, если из выразительных средств есть только фомка, немой ученый и болтливая женщина?
Но забудем о фабуле. Желание снова продать ту же самую игру, обвязав ее другим бантиком, на ней не закончилось. Даже как-то неловко об этом писать, но со времен оригинальной второй части в Half-Life не появилось нового оружия. То есть, получив пистолет, ждешь винтовку, затем автомат и далее по списку. Это даже не конфуз, это какая-то бездуховность.
С врагами дела обстоят получше (на всякий случай напоминаю, что речь идет о продолжении одного из лучших шутеров современности). Помимо зеленых и красных муравьиных львов появились белые, плюющиеся смертоносной слизью. С ними герою предстоит сражаться несколько часов подряд во время поисков лекарства для Аликс. Это первая половина игры. Проворные роботы-охотники, воо-


На месте взорванного реактора открылся портал, через который в наш мир собираются проникнуть армии синтов.

Зачем тягаться с кинематографом, если из выразительных средств есть только фомка, немой ученый и болтливая женщина?



Факты

1 молчаливый герой

1 болтливая героиня

6 часов длится прохождение


Металлическому псу в борьбе со страйдером оружие не нужно. Фримену, в свою очередь, пригодятся особые бомбы и пистолет.


Битва с вертолетом – неотъемлемая составляющая Half-Life 2. И еще сотни других менее знаменитых шутеров.



руженные пулеметами и особыми гранатами, нападут позже и потреплют немало нервов. Особенно тяжела последняя схватка, когда на стороне опасных машин выступят страйдеры – бронированные длинноногие создания, сметающие все на своем пути, в том числе склады боеприпасов. Финал – едва ли не единственный эпизод во всей игре, способный вызвать у видавшего виды пользователя хоть какие-то эмоции. Не то чтобы он отличался дивной выразительностью, но по крайней мере разработчики придумали его с чистого листа, не оглядываясь на предыдущие достижения. Это я к тому, что на протяжении шести часов, предваряющих развязку, придется освежать в памяти полученный ранее опыт: переставлять с помощью гравитационной пушки пулеметы, разбрасывать мины, отбиваться фомкой от зомби и хэдкрабов, а также уничтожать вертолет – без этой сцены не обходится ни один низкопробный шутер. Команде **Гейба Ньюэлла** (Gabe Newell) она тоже полюбилась.

АРТЕФАКТ

Было бы нечестно называть ***Episode Two*** неудачным. Нет, это очень хорошая игра. Во всяком случае она превосходит ***Episode One***. Ласкает взор отменной графикой и порой радует бойкими мелодиями. Просто ее время ушло, и в 2007-м нужны совершенно другие шутеры, способные доставлять удовольствие не только и не столько симпатичной картинкой, убийством монстров и ездой на машинке, сколько жгучей концепцией, подчас выходящей за рамки политкорректности. В Half-Life 2 ничего подобного нет. Кроме разве что Аликс, отчетливо смахивающей на трансвестита. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★	9.0



Знакомые по предыдущим частям главные герои; прекрасная графика; местами бойкая музыка; два новых врага: белый муравьиный лев и робот-охотник.

Погрязший в штампах игровой процесс; ни одного нового вида оружия; излишне затянутое повествование; невзрачная героиня; докучливые диалоги.

7.0

Если третий эпизод окажется таким же, как второй, ему лучше вообще не выходить. Нужен шедевр – не меньше.

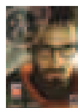

Первая битва с охотниками – самая запоминающаяся. Они окружили дом и теперь стараются забросать героев гранатами.


Мерзкие слизняки, синты, по ходу игры дважды справляются с Аликс и Гордоном.



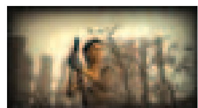
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2004



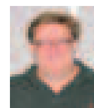
В продаже появляется Half-Life 2. В комплект помимо одноименной игры входит Counter-Strike: Source

2006



Valve объявляет о разработке трех эпизодов, продолжающих историю Half-Life 2

2007



Управляющий директор Valve Гейб Ньюэлл всерьез подумывает о том, чтобы сделать третий эпизод последним и заняться полноценными проектами

ТЕКСТ: ЛИЗА СНЕЖНАЯ

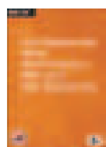


С подобной картины начинаются все девятнадцать уровней Portal.





Вместо того чтобы сгинуть в адском пламени, подопытная открыла портал и сбежала.



ЖАНР ИГРЫ
Logic/ First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука

РАЗРАБОТЧИК
Valve Software

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=361

PORTAL

ВОЛШЕБНОЕ ОКНО В ДРУГУЮ ИГРУ

P*ortal* ждали не меньше, чем две другие игры из сборника *Orange Box – Half-Life 2: Episode Two* и *Team Fortress 2*. Ждали не просто так.

Видеоролики обещали удовольствие, сопоставимое с решением сложной математической задачи, при условии, что законы, по которым она создана, известны заранее.

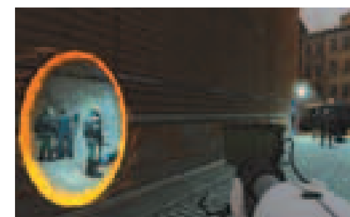
Может показаться странным, что во времена, когда даже очень громкие проекты оказываются настолько простыми, что пройти их не составит труда и новичку, мы всерьез говорим о виртуальной головоломке. Да еще довольно неприглядной. И в общем-то недешевой: покупка ***Portal*** через онлайновый сервис STEAM обойдется в двадцать долларов. Для сравнения: за те же деньги можно скачать ***Hitman: Blood Money*** или ***Prey***.

Причина, по которой скромное творение **Valve** появилось в нашем журнале, тем не менее очевидна. Свяжи его разработчики с ***Episode Two***, получился бы по-настоящему интересный шутер.

Оружия как такового в Portal нет. Героиня использует особую пушку, открывающую на некоторых поверхностях порталы: синий и красный. Войдешь в синий – выйдешь из красного, и наоборот. С помощью волшебных окон можно преодолевать любые преграды, перетаскивать предметы и справляться с охранными роботами. Например, провалившись сквозь пол и выскочив из стены, персонаж разгонится и перелетит через энергетический барьер. Открыв проходы одновременно у самого потолка и под дроидом, обезвредит опасную машину.

Решения некоторых заданий невозможно описать словами. Они противоречат законам физики и здравому смыслу. Их нужно не искать, но чувствовать. Окинешь комнату взглядом – и как-то сразу знаешь, что здесь должен быть портал, а еще вот там. Ящик следует расположить на этой платформе, а затем поставить на кнопку. Сделаешь – заветная дверь, ведущая на следующий этап, откроется.

Игра разделена на две части. В первой нужно осилить девятнадцать задач, придуманных искусственным интеллектом. Во второй – спастись от неминуемой гибели, покинуть лабораторию и уничтожить зловредную программу. В конце героиню ожидает схватка с уродливой машиной, от которой то и дело отваливаются механические глаза. Словом, ничего выдающегося по части сюжета Portal предложить не может. Да, впрочем, и не пытается. Жаль только, многопользовательский режим авторы не предусмотрели. Было бы чертовски весело поохотиться за противником, ныряющим в стену прямо у тебя на глазах. **PCG**



HALF-LIFE 2 И PORTAL

Если со временем Portal не превратится в зубодробительную головоломку с тысячей кубиков, барьеров и лифтов, проект ждет большое будущее. Ведущие сайта primotechnology.com объединили его с Half-Life 2 и получили более интересную игру, нежели авторы из Valve. Будь портальные пушки еще и у врагов, цены бы модификации не было.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **9.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» **8.6**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0



Великолепная идея, достойная большого проекта; достоверная физическая модель; безграничный потенциал для новых карт и модификаций.

Скучный визуальный ряд; невысокая сложность головоломок; отсутствие мультиплеера; игра проходится за четыре часа.

7.5

Иногда и очень опытные компании выпускают игры, от которых веет свежестью.

Unreal Tournament

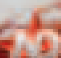


МЫ ГОТОВЫ ПРИНЯТЬ БОЙ.
МЫ ПОСТАРАЕМСЯ УЦЕЛЕТЬ.
НО ЭТО – UNREAL



















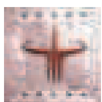








ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001  Год рождения студии Splash Damage. В то время ребята занимались созданием карт для Quake III Arena и сотрудничали с одним из телеканалов

2003 Splash Damage создала все многопользовательские карты для Doom 3

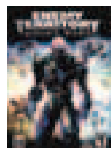
2003  Компания Splash Damage выпустила первую модификацию серии Enemy Territory для Return to Castle Wolfenstein

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

СОВСЕМ НЕ QUAKE



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
«1С»
РАЗРАБОТЧИК
Splash Damage
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (256 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.enemy-territory.com
ПОХОЖЕСТЬ
Battlefield 2142, Tribes: Vengeance

В последнее время недостатка в многопользовательских командных шутерах явно нет, так что выпустить действительно оригинальный проект в этом непростом жанре – дело трудное. С другой стороны, это проблема только для тех, кто хочет сделать оригинальную и самобытную игру. Создатели *Enemy Territory: Quake Wars* пошли проторенной тропой – собрали в своем детище все лучшее, что придумали конкуренты, нарисовали добротную графику и придумали захватывающий геймплей.

МАКРОН ЖИВ!

Сюжет в ***Enemy Territory: Quake Wars*** есть, но сочинили его скорее для галочки. Знатоки вселенной Quake, вероятно, знают, что перед ними приквел к событиям, описанным в ***Quake II***: злобные строгги прилетели на землю для того, чтобы на корню извести род человеческий. Однако люди не сдались, собрали собственную армию (Global Defense Force, или GDF) и собираются дать отпор захватчикам. Вот и все – дешево и сердито. А теперь – в бой!

Больше всего Quake Wars напоминает игры сериала ***Battlefield***, однако на поле боя одновременно сражаются не более тридцати двух человек. Да и то большинство серверов в интернете и до этой цифры не добираются – обычный матч проходит в формате восемь на восемь. Но если тот же Battlefield при таком небольшом количестве игроков превращался в тягомотину, то Quake Wars ничуть не проигрывает в динамике боя. Ведь в большинстве случаев война идет за небольшой клочок территории, где и выясняют отношения соперники.

Задачи на любых уровнях тривиальные: захватить такую-то точку, взломать компьютер строггов, уничтожить преграду, завладеть вражескими разведданными и т.д. Однако благодаря бурному сопротивлению противоборствующей команды выполнение этих приказов – штука непростая, и воинам людей придется здорово попотеть, прежде чем они выполнят хотя бы одну миссию. Да, лезть из кожи вон придется именно людям, потому что они слабее строггов как здоровьем, так и экипировкой. Угадай, у какой из сторон есть громовержец, гвоздемет и любимая «квакерами» рельса? Правильно, у строггов! В то время как у землян только пара пулеметов да слабенькая ракетница для уничтожения тяжелой техники.

БЕГИ-ЛЕТИ

У обеих фракций найдется довольно-таки разнообразная техника. Танки, квадроциклы и летающие корабли облюбовали земляне. Примерно тот же набор у строггов. Вот только инопланетные технологии выглядят куда интереснее: например, бронемашина чужих – это огромный шагающий робот с очень прочной защитой, а каждый пехотинец этой расы таскает с собой специальный ранец для быстрого перемещения из одного конце уровня в другой по воздуху (при этом есть возможность швырять бомбы с высоты птичьего полета).

Больше всего Quake Wars напоминает игры сериала Battlefield, однако на поле боя одновременно сражаются не более тридцати двух человек



Факты

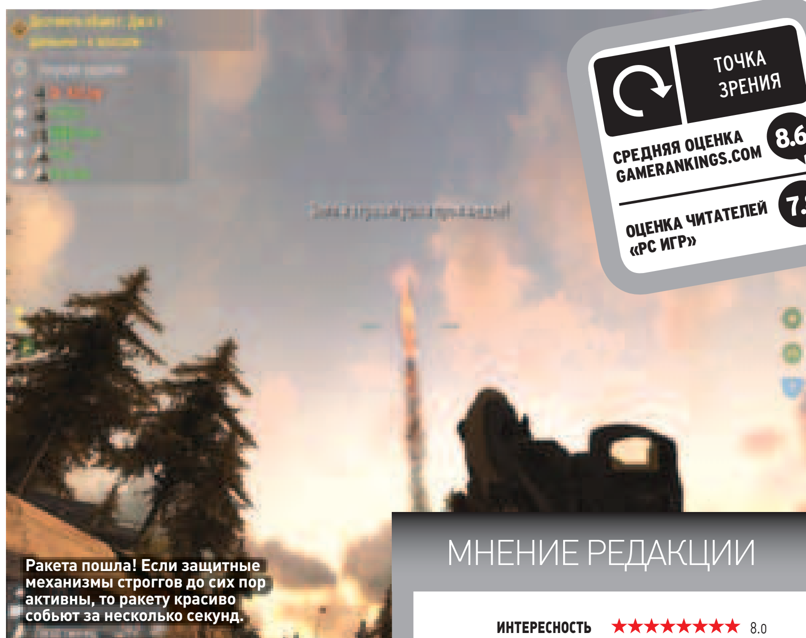
2 вида оружия таскает с собой любой солдат

5 родов войск у каждой стороны

32 игрока участвуют в сражении



В игре есть не только наземная и воздушная техника: в некоторых миссиях придется поплавать на моторной лодке.



Ракета пошла! Если защитные механизмы строггов до сих пор активны, то ракету красиво собьют за несколько секунд.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 7.8

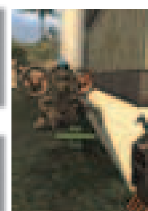
КЛАССИКА ЖАНРА

У бойцов землян и строггов по пять специальностей: солдат, инженер, медик, артиллерист и разведчик. С ними все просто: солдат стреляет из автоматов и базук, медик воскрешает соратников и раздает аптечки, инженер ремонтирует технику и ставит мины, артиллерист указывает цели для авианалетов и раздает патроны.
Отдельно стоит рассказать о разведчике. Помимо того что он способен стрелять из снайперской винтовки и взламывать вражеские компьютеры, парень маскируется под солдат соперника. Для того чтобы примерить на себя костюмчик строгга, нужно подойти к телу поверженного соперника и поколдовать над ним при помощи специального компьютера. После чего смело отправляйся на базу противника и устрой там свою собственную «бондиану». У строгговских лазутчиков найдется еще и радиоуправляемая летающая мина, при помощи которой они способны изрядно навредить вражеским солдатам. Однако пока вы управляете «шайтан-машиной», ваш подопечный стоит на месте – легкая добыча для вражеского «засланного казачка».
Игра у **Splash Damage** получилась неплохая, однако несколько устаревший движок Doom 3 вкупе с отсутствием оригинальных нововведений подпортил впечатление от Enemy Territory: Quake Wars. Геймплей вышел действительно захватывающим, однако свергнуть с престола ***Counter-Strike*** или Battlefield вряд ли удастся. Время сейчас такое: кто раньше всех выпустил игру, тот и снимает все сливки, а соперники Quake Wars уже давно на коне. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0





Быстрый и задорный геймплей; классные сражения с применением боевой техники; отличный дизайн уровней, многим знакомые с детства противоборствующие стороны.

Обилие фирменных «кваковских» темных и невзрачных цветов; однообразные задания; слишком мало игроков, играющих по сети.

8.0 **Неплохая игра, в которой чересчур мало нововведений для того, чтобы стать культовой.**



Чтобы установить мину, нужно сначала бросить ее на землю, а потом поработать плоскогубцами. До чего дошел прогресс!



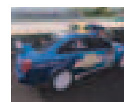
Каждый раз после виртуальной смерти тебя будут снова и снова сбрасывать с парашютом к последней захваченной точке.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003  В июне разработчик Йен Белл (Ian Bell) и известный шведский гонщик Хенрик Рус (Henrik Roos) основали SimBin Development Team

2004  В мае вышел дебютный проект компании – GTR: FIA GT Racing Game. Игра удостоилась высоких оценок в прессе

2005 В ноябре великолепный GT Legends задал новые стандарты в жанре автосимуляторов

2006  Осенью компания запустила новый автомобильный сериал – RACE: The WTCC Game

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ



RACE 07: OFFICIAL WTCC GAME

НОВЫЙ СЕЗОН ВЫСОКИХ СКОРОСТЕЙ



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
SimBin Development Team
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.race-game.org
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Креативный директор и дизайнер Диего Сартори (Diego Sartori)
ПОХОЖЕСТЬ
RACE: The WTCC Game

SimBin Development Team стремительно вошла в число лучших создателей автосимуляторов. За последние три года сотрудники компании сотворили четыре хита – две части *GTR: FIA GT Racing Game*, *GT Legends* и *RACE: The WTCC Game*. Увы, в июне малосодержательный *RACE: Caterham* слегка подпортил безукоризненный послужной список компании. В аддоне было лишь две новых трассы и три автомобиля. Так что выхода *RACE 07: Official WTCC Game* мы ждали с опаской. Вдруг авторы возьмут пример со спортивных подразделений Electronic Arts и вместо полноценного продолжения подсунут прошлогодний вариант с небольшими изменениями? К счастью, этого не произошло.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

В режиме «Итог гонки» представлено два десятка трасс (на самом деле их меньше, просто кое-где можно прокатиться как по часовой стрелке, так и против) и восемь типов соревнований: WTCC 87, 2006 и 2007. Кстати, в отличие от прошлогоднего варианта в Кубке конструкторов участвуют не шесть, а четыре автопроизводителя: F3000, Radical, Formula BMW, Mini и Caterham. Гвоздь программы – нынешний сезон чемпионата WTCC (World Touring Car Championship). Ты выбираешь одну из четырех команд (BMW, Chevrolet, Seat и Alfa Romeo), затем тип автомобиля и, наконец, имя понравившегося гонщика. В состязании одиннадцать этапов. Борьба за очки разделена на две стадии. Сначала все стартуют согласно результатам в квалификационном заезде. Затем гонщики располагаются в обратном порядке: победитель предыдущего заезда занимает восьмую позицию, обладатель второго места – седьмую и т.д. В конце складываются набранные за два этапа баллы. Следующую гонку лидеры начинают с так называемым весовым гандикапом. Например, победителю этапа приходится ездить с 40-килограммовым балластом. Сделано это для того, чтобы максимально обострить битву за призовые места.

НА СТАРОМ БАГАЖЕ

Пожалуй, самой слабой частью игры оказался звук. Во время многочисленных соревнований приходится слушать одну и ту же композицию. Трек неплохой и очень удачно выбран, однако после трех-четырех часов непрерывной игры он надоедает хуже горькой редьки. Стоящие около трассы неказистые зрители, блеклые здания, расставленные за ограждениями одинаковые деревья и другие мелочи выдают солидный возраст движка. Надеемся, в основу следующей части сериала ляжет новое ядро. Зато к моделям автомобилей нет никаких претензий. Выстроившиеся вдоль стартовой линии машины блестят свежей краской. Лучи яркого солнца отражаются от полированных капотов. Совсем другая картина на финише: разноцветные рекламные надписи покрыты слоем пыли, видны вмятины,

По ходу гонки ты можешь повредить одну из подвесок, глушитель или потерять спойлер

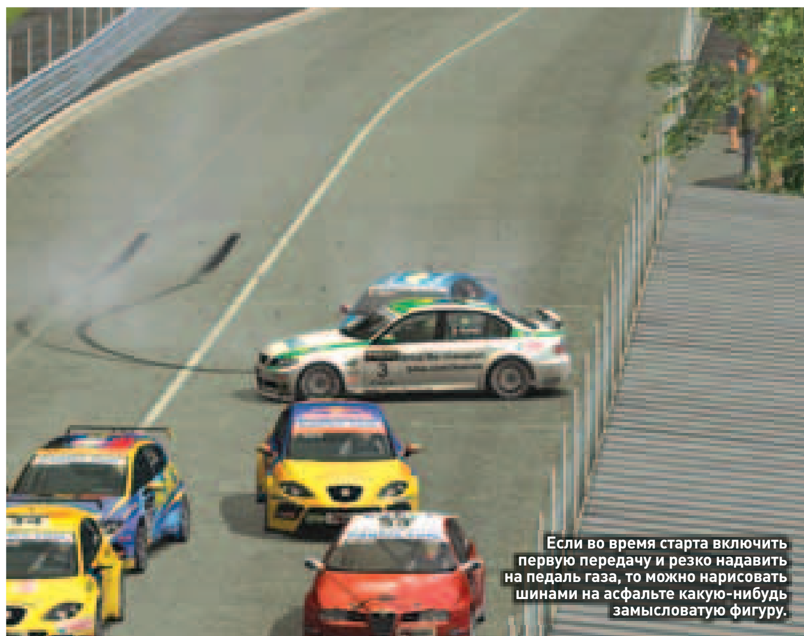


Факты

4 уровня мастерства соперников

9 классов автомобилей в игре

11 этапов в нынешнем сезоне WTCC


Если во время старта включить первую передачу и резко надавить на педаль газа, то можно нарисовать шинами на асфальте какую-нибудь замысловатую фигуру.


Зрители спокойно наблюдают за происходящим. Неужели обычный забор спасет их от такой машины?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 5.7

а лобовые стекла изуродованы мелкими царапинами.
Не подкачала и модель кокпита. Из кабины гонка смотрится совсем иначе (кстати, в меню настроек ты можешь отрегулировать положение сиденья по своему вкусу). Такое ощущение, что скорости возросли в два-три раза. Зеркала показывают, что происходит за спиной, а на руле расположено множество электронных датчиков. Виртуальный пилот копирует каждое движение. Пока пытаешься вписаться в поворот, он из всех сил поворачивает баранку в нужную сторону. Нажал клавишу Q – и тут же видишь, как правая рука потянулась к коробке передач.

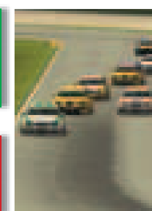
САМ СЕБЕ МЕХАНИК

Аварии отражаются не только на внешнем виде твоей «лошадки», но и на ее ходовых качествах. По ходу гонки ты можешь повредить одну из подвесок, глушитель или потерять спойлер. С такими поломками вполне реально сражаться за призовые места, но с проколотым колесом далеко не уедешь. Приходится выруливать на питстоп и тратить драгоценные секунды на починку.

Перед началом очередного этапа зайди в гараж и подготовь машину для определенной трассы. Ты можешь изменить клиренс, максимальный угол поворота руля, давление в шинах, мощность стабилизаторов, количество топлива в бензобаке. Причем это лишь малая часть представленных в игре показателей. На эксперименты с различными настройками уйдет не один час. В общем, есть где разгуляться.
Если ты любишь реалистичные автосимуляторы, то обязательно обрати внимание на RACE 07. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

Реалистичная физика повреждений; детализированные модели автомобилей; большое количество всевозможных соревнований; реальные машины и имена гонщиков.

Единственная музыкальная композиция; некоторые звуки не соответствуют игровым моментам; неказистые объекты контрастируют с красивыми машинами.

8.0

Разработчики сделали красивый автосимулятор. Поклонники жанра, не проходите мимо!


К девятнадцатому кругу лобовое стекло покрылось пылью и мелкими царапинами.


Болиды «Формулы 3000» набирают высокую скорость за считаные доли секунды.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1994



Основана компания CD Projekt. Первоначально она занималась импортом развлекательных программ в Польшу

1999

CD Projekt становится крупнейшим распространителем игр и мультимедийных программ в Польше

2002

Лицензирован движок Aurora, использовавшийся в Neverwinter Nights. CD Projekt начала разработку The Witcher

2006

В компании работает более сотни сотрудников в отделах распространения, локализации и создания компьютерных игр

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

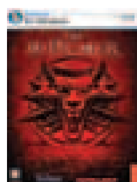
Ищи видео-рецензию на диске!





«ВЕДЬМАК» (THE WITCHER)

В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ



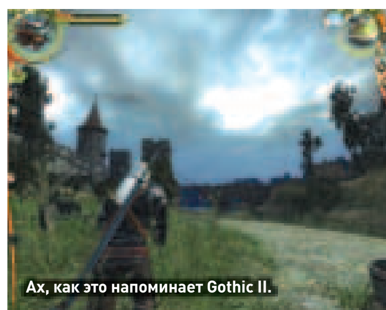
ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
CD Projekt
ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thewitcher.com

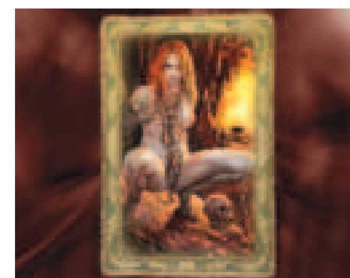
С некоторых пор редакция «PC ИГР» стала серьезно опасаться за судьбу *The Witcher*. На презентации проекта на Games Convention 2007 Михаила Бузенкова и Андрея Первого, мягко говоря, разочаровала боевая система. К счастью, все обошлось.

«Работа? Какая к черту работа?! Плевать на все, ведь я снова бегу защищать Каэр Морхен! Только теперь не стану биться с химерой на площади, а отправлюсь в лабораторию. Интересно, удастся ли тогда спасти Лео?..» – вот какой текст я вывесил вчера в «статус» своей ICQ. Все шесть глав ***«Ведьмака»*** пройдены на одном дыхании. Вроде бы пора запускать Word и садиться за статью, однако сейчас совсем не до этого. Ведь единственное желание, которое возникает после просмотра финального ролика, – вновь погрузиться в мир виртуальной Ривии. Трудовые дела, учеба, семья, сон – сущие мелочи по сравнению с желанием увидеть все перипетии сюжета. Не скрою, разработчики кривили душой, когда обещали нам «полностью нелинейную историю». Большинство развилок в итоге выводят нас на одну и ту же дорогу (хотя концовок всего три). Но для «Ведьмака» это простительно, и вот почему.

МЕРКАНТИЛЬНЫЙ МЕССИЯ

Игра создана по мотивам произведений, написанных польским писателем **Анджеем Сапковским**. В них нет банального разделения персонажей и их мотивов на добрых и злых, как, например, в книгах **Толкиена** или **Паолини**. Мир Сапковского – своеобразная палитра всех оттенков серого. А главные роли исполняют ведь-


Ах, как это напоминает Gothic II.



ТОЛЬКО ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Создавая «Ведьмака», разработчики не стали удалять «фрагменты для взрослых» которые есть в книгах Сапковского, – жестокость, нецензурную лексику, эротику и черный, почти сардонический юмор. Возраст целевой аудитории The Witcher начинается с восемнадцати лет, а таких проектов на рынке сейчас немного. Практически для каждой страны, где вышел «Ведьмак», готовилась своя версия игры. В Германии запрещены кровавые сцены. Американцы не увидели обнаженки и самых кровавых эпизодов. Кроме того, разработчикам пришлось даже переименовать монстров, в названии которых есть слово «черный». Европейская политкорректность, черт бы ее побрал. К счастью, в России нет цензурных ограничений, с чем всех нас и поздравляем! И хотя на версиях от «Нового Диска» есть надпись «16+», она не помешает приобрести копию игры даже дошкольнику.



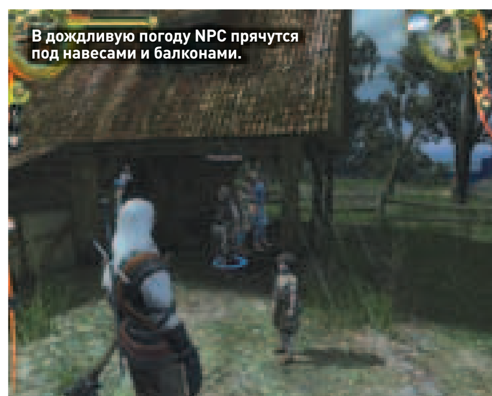


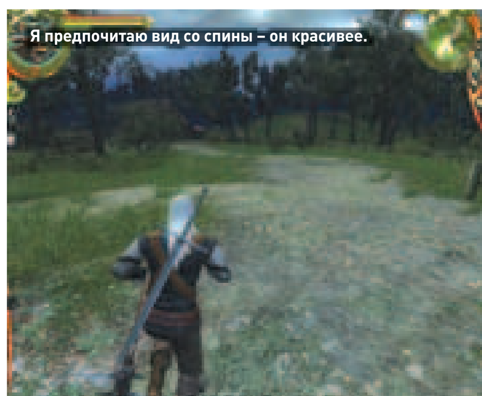
Факты

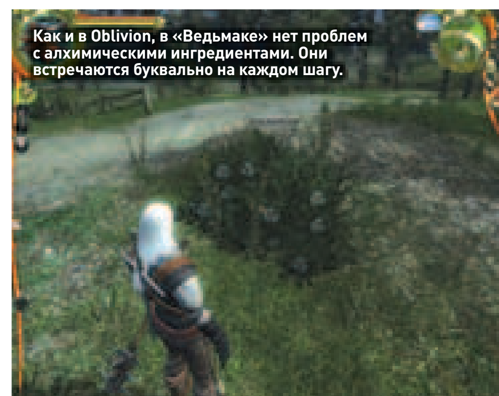
2 меча носит Геральт

45 игровых областей

250 способностей у главного героя


В дождливую погоду NPC прячутся под навесами и балконами.


Я предпочитаю вид со спины – он красивее.


Как и в Oblivion, в «Ведьмаке» нет проблем с алхимическими ингредиентами. Они встречаются буквально на каждом шагу.

маки – похожие на обычных людей мутанты, обладающие недюжинными способностями и богатырской силой. Они – наемные убийцы, охотящиеся на монстров. Братство ведьмаков появилось во времена освоения людьми диких территорий, и оно никогда не было особенно велико. Последняя обитель ведьмаков – Каэр Морхен – сокрыта от посторонних глаз. Однако в самом начале игры нашему подопечному по имени Геральт приходится покинуть родной дом.

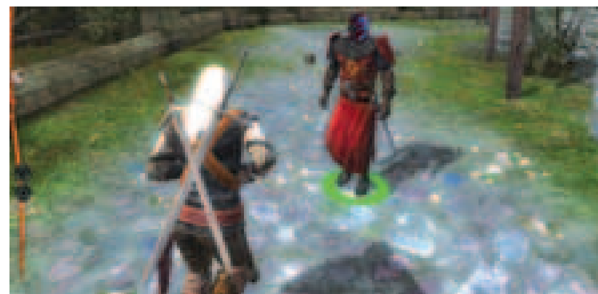
Понятие «моральная дилемма» неприменимо к «Ведьмаку». Конечно, как и в любой нормальной RPG, главный герой в определенной ситуации может поступить по-разному. Но стать Робином Гудом или завзятым негодяем не получится. Мирных решений в диалогах, как правило, нет. Частенько из двух зол приходится выбирать меньшее. Нужно изрядно постараться, чтобы после прохождения классических ролевых игр понять натуру Геральта: парень просто пытается выжить и преуспеть в этом жестоком мире, а не спасти его...

ЖЕРТВА АМНЕЗИИ

Игра начинается, когда на Каэр Морхен нападают агенты организации «Саламандра». Злодеи похищают секрет мутации, с помощью которого старейшины превращали обычных детей в борцов с нечистью. В конце последней книги цикла «Ведьмак» Геральт погибает во время погрома в Ривии. И вот пять лет спустя он, обессиленный и потерявший память, появляется в окрестностях крепости и встречает друзей. Едва придя в себя, он вынужден вновь взяться за оружие, чтобы защитить древнюю обитель от неизвестных, облаченных в одежду со знаком огненной ящерицы. Кто они? Что им надо? Что

ФЭНТЕЗИЙНЫЙ РАСИЗМ

Мир «Ведьмака» населен людьми, эльфами, гномами, краснолюдами и многими другими существами. Действие игры разворачивается в Северных владениях – землях людей, которые считаются самой сильной, но и самой разобщенной расой. Другие расы очень часто подвергаются гонениям и репрессиям со стороны рода человеческого, и эта проблема очень изящно показана в игре. Мы увидим геноцид целых народов благодаря самым заурядным бытовым моментам. То какой-нибудь простолюдин выругается на улице, что, мол, «пора всех нелюдей к черту выселить из города», то мальчуган похвастается ведьмаку, что пописал в меха кузнецу-краснолюду.




Старушка Aurora порой выдает картинку не хуже, чем Source.

Убойная фраза:

Witchers slay monsters

Геральт


В подземельях без факела далеко не уйдешь.




Главное в сражениях – ловить подходящий момент для удара.



Деньги мне здорово пригодятся.

случилось с самим Геральтом, где он пропадал все эти годы? Эти загадки нам и предстоит раскрыть. Какие-то ответы придут быстро, до каких-то мы доберемся лишь под конец игры, а кое-что так и останется загадкой.
Сюжет держит в напряжении до конца. Местами The Witcher напоминает талантливо снятый интерактивный фильм, где много говорят и яростно сражаются.
Свободного исследования мира тут практически нет. Действительно, мы продвигаемся в соответствии с задумками сценаристов – как в ***Fable: Lost Chapters*** или ***Jade Empire***. Но это компенсируется увлекательностью происходящего и возможностью выполнить кучу побочных квестов. Последние порадовали разнообразием: есть тут традиционные заказы на истребление монстров, но встречаются и весьма необычные задания.
Отдельного упоминания заслуживают серии квестов, связанных с мини-играми (кости-покер и кулачные бои). Они просты как две копейки, но весьма забавны.

РУБИ И КРОМСАЙ

В драке ведьмак никому спуску не даст, но ему нужна посильная помощь игрока. Закликивать врага, как в ***Diablo***, здесь не надо. Разработчики очень долго корпели над управлением «Ведьмака»: они хотели создать ощущение игры за супергероя, но при этом не отпугнуть новичков. Первые полтора года ушли на подготовку концепции боевой системы: негодные идеи отправлялись в мусорную корзину, хорошие – записывались в толстую тетрадку. Решение было найдено: сегодня можно играть в The Witcher с помощью одной только мышки, подперев левой рукой подбородок.
Но с боссами, а их в игре насчитывается около десятка, такой номер не пройдет. Чтобы одержать победу в схватке с сильными противниками, нужно отыскать у них слабое место.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Ролевая система «Ведьмака» самобытна.
У персонажа есть навыки (всего около двухсот пятидесяти, разбиты на пятнадцать групп), а также основные характеристики вроде си-





Всем хорош интерфейс, вот только слотов под зелья до обидного мало.


В покер здесь играют при помощи костей. Одна из лучших мини-игр, что я когда-либо видел.

лы и ловкости. Любопытно, что за выполнение разных заданий нас поощряют бронзовыми, серебряными и золотыми баллами умений. Бронза сгодится для развития простейших способностей, а вот за прокачку особенно мощных навыков надо расплачиваться золотом. Кстати, воспитать мастера на все руки не получится. Даже если не пропустишь ни одного квеста, герой изучит максимум две трети всех умений. В общем, будет стимул пройти еще разок.

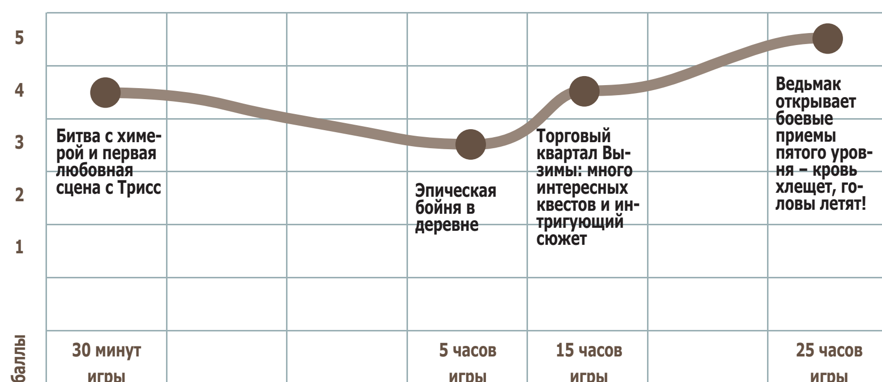
По старой доброй традиции способности делятся на пассивные и активные. Одни наделяют нас постоянными бонусами (например, «каменная кожа» увеличивает выносливость), другие – временными. Большинство талантов – боевые, но есть также социальные и «мирные». Последние помогут герою выгоднее торговать, ловчее воровать или подсобят в азартных играх. Скажем, здорово пригодится способность употреблять алкоголь и не пьянеть: опрокинув кружку-другую вместе с NPC, можно разузнать какие-нибудь тайны или получить побочное задание. А секреты обольщения понадобятся во время разговоров с красотками.

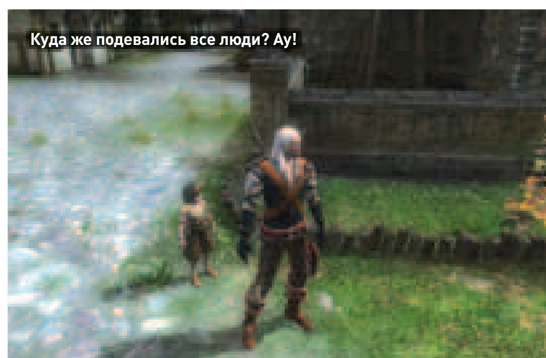
ШЕДЕВР

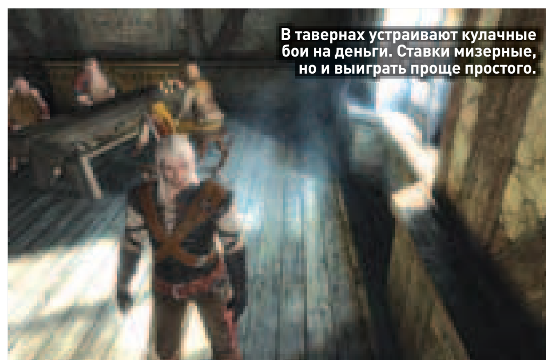
Игру даже поругать не за что, кроме, пожалуй, графики. В ней используется изрядно одряхлевший движок Aurora от компании **BioWare**, на котором делали еще ***Neverwinter Nights***. Поляки – надо отдать им должное – значительно все поменяли, добавили новые спецэффекты и задействовали технологию Motion Capture. Дизайнеры и художники заботливо изобразили мрачную вселенную Сапковского, не упустив даже самых мелких деталей. Но все равно «Ведьмаку» по качеству картинки далеко до помпезного идола ***Oblivion***.

Тем не менее со стапелей CD Projekt сошел истинный шедевр. Столь захватывающих и умных RPG я не припомню со времен лучших творений BioWare и **Black Isle Studio**. PCG

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ




Куда же подевались все люди? Ау!

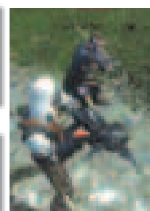

В тавернах устраивают кулачные бои на деньги. Ставки мизерные, но и выиграть проще простого.

Местами The Witcher напоминает интерактивный фильм, где много говорят и яростно сражаются


Иногда нам показывают видеоролики, где видны статичные рисованные картинки. Тем не менее смотрятся они здорово.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Захватывающая история; бесподобный дизайн уровней; отличное сочетание черного юмора и серьезных актуальных тем; разнообразные квесты.

Модели большинства NPC однообразны и неказисты; весьма неоднозначная боевая система; баги и фатальные ошибки.

8.5

Лучшая RPG года. Быть может, она встанет в один ряд с Fallout, Baldur's Gate и Arcanum.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ

ВЕДЬМАК: РОССИЙСКИЙ СТАРТ

Приятно осознавать, что триумфальное шествие *«Ведьмака»* началось не в США, и даже не в Польше – на родине разработчиков, а в России. Благодаря усилиям «Нового Диска» продажи игры стартовали 24 октября в магазинах сети «Эльдорадо», хотя общемировой релиз состоялся лишь 26-го. В тот же день в «Эльдорадо» торгового центра «Черемушки» прошла автограф-сессия с разработчиками проекта. Разумеется, мы просто не могли пропустить это событие.

С 19 до 22 часов в магазине яблоку было негде упасть – центральную часть зала заполонили десятки геймеров, которые и не думали расходиться до самого завершения акции. Но привлекло их туда не только желание оказаться первыми покупателями полностью локализованной версии ***The Witcher***. Во-первых, там продавалось особое издание игры (напечатанное специально для «Эльдорадо», подробности ниже) по цене обычного «джевела». В подарок к нему шла футболка и книга «Ведьмак». Во-вторых – и самое главное, – каждый обладатель специального или коллекционного издания мог рассчитывать на автограф **Михала Кичинского** (Michal Kicinski), директора по маркетингу студии **CD Project**. Он охотно отвечал на вопросы фанатов и подписывал постеры. Несмотря на усталость из-за долгой дороги, добродушная улыбка и небывалая энергичность не покидали его до конца мероприятия – Михал любезно уделял







внимание каждому обратившемуся к нему человеку. Нельзя не отметить, что боевой дух пана Кичинского поддерживали PR-менеджеры «Нового Диска» **Анна Федорова** и **Виктория Трикоз**. Девушки помогали иностранному гостю в общении с отечественными игроками и вообще очень грамотно организовали работу стенда. Посетил мероприятие и **Андрей Ковтун** – пожалуй, самый горячий поклонник «Ведьмака» ("The best Witcher fan" – написал Михал на его плакате), который казался живым воплощением Геральта – в черном кожаном костюме, с мечом и кинжалом наперевес. Даже амулет белого волка был при нем. Всю экипировку Андрей изготовил сам, похвально!

Российский старт проекта, безусловно, получился удачным. Не только в организационном, но и в коммерческом плане. По данным из надежных источников, российский тираж «Ведьмака», рассчитанный на три месяца продаж, почти полностью разошелся за четыре дня. «Новый Диск» сразу же сделал допечатку тиража, и скорее всего, она окажется далеко не последней. **PCG**



КОМПЛЕКТАЦИИ «ВЕДЬМАКА»

«Новый Диск» сделал отличный подарок отечественным геймерам – «Ведьмак» вышел аж в четырех различных комплектациях. До этого еще ни одна игра (что наша, что зарубежная), официально издаваемая в России, не могла похвастаться таким разнообразием.

1. JEWEL:
DVD с игрой;
вкладыши: скидочный купон на покупку видеокарт NVIDIA от Palit, конкурс от «ШОК»;
аудио-CD с саундтреком.

2. JEWEL (СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ ДЛЯ «ЭЛЬДОРАДО»):
все то же самое, что и у обычного «джевела», + дополнительный CD с аудиокнигой новелл Сапковского.

3. ПОДАРОЧНОЕ ИЗДАНИЕ:
DVD с игрой;
60-страничное руководство пользователя,
купоны от «ШОК» и NVIDIA/Palit;
карта мира формата А3;
DVD с видеороликами о создании игры;
два аудио-CD (музыка из игры, диск "Music Inspired by the Game");
четыре наклейки.



4. КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ:
(только в магазинах сети «Эльдорадо» и «ЭТО», интернет-магазинах «ОЗОН» и nd.ru)
подарочный комплект (см. выше), заключенный в стилизованную кожаную сумку с символикой ведьмачьего ордена.



P.S. Автор выражает глубокую признательность PR-отделу компании «Новый Диск» и Виктории Трикоз в частности за помощь в подготовке данного материала.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997 Марек Спанел (Marek Spanel) покинул компанию JRC (сейчас она называется Cenega) и приступил к созданию Operation Flashpoint: Cold War Crisis

2001 В июне реалистичный тактический экшен снискал огромную популярность. Игра разошлась тиражом свыше миллиона экземпляров

2001 В ноябре вышел адд-он Operation Flashpoint: Red Hammer. Нам доверили судьбу русского солдата Дмитрия Лукина

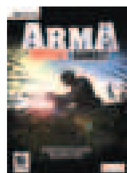
2002 Во втором по счету адд-оне Operation Flashpoint: Resistance с советскими солдатами сражались чешские партизаны

2005 Bohemia Interactive Studio рассталась с издательством Codemasters и свернула работу над Operation Flashpoint 2. Созданные уровни легли в основу нового проекта – ArmA: Armed Assault

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

ARMED ASSAULT: ОТВЕТНЫЙ ХОД

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
505 Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive Studio
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Руководитель проекта Марек Спанел (Marek Spanel)
ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.armedassault.com
ПОХОЖЕСТЬ
ArmA: Armed Assault

Вышедшая почти год назад *ArmA: Armed Assault* произвела неоднозначные впечатления. С одной стороны, мы получили реалистичный тактический экшен. С другой – игра предъявляла высокие требования к железу и кишмя кишела багами, которые сильно портили геймплей. Так что во время подготовки адд-она перед сотрудниками Bohemia Interactive Studio стояла не одна, а сразу две задачи: создать интересное дополнение и исправить многочисленные ошибки.

ХОРОШО ПРОПАТЧЕННОЕ СТАРОЕ...

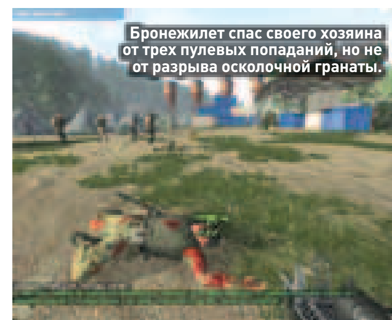
Авторы достигли обеих целей. После установки ***ArmA: Queen's Gambit*** (российское издательство **«Акелла»** заменило словосочетание «гамбит королевы» на «ответный ход») оригинальная игра обновится до версии 1.08. Это значит, что игрок наконец-то сможет вновь стать простым американским воякой и навести порядок в захолустной стране. Только на сей раз он не увидит невесть откуда взявшиеся решетчатые тени на земле, квадратные колеса автомобилей и тому подобные «подарки» от разработчиков.

...И НОВОЕ

Также ты увидишь две свежие кампании. В Royal Flush (почему-то наши локализаторы перевели ее как «Роялъ-флеш») действие разворачивается спустя полтора года после окончания войны в Сарани. Шесть месяцев назад в авиакатастрофе погибли король Йозеф Третий и его сын Орландо. Власть перешла в руки дочери покойного правителя – принцессы Изабеллы. Когда страну покинули американские солдаты, конфликт между бедным севером и зажиточным югом разгорелся с новой силой. В распоряжении Ее Величества целая армия и отборный отряд личной гвардии, но почему-то она решила усмирить бунтовщиков с помощью горстки наемников. Тебе отводится роль сержанта Курта Ламбовски. По ходу сюжета выяснится, что не все так просто. Заказчики ведут двойную игру и скрывают важные сведения, которые в корне поменяют изначальное положение дел. Кампания Rahmadi Conflict раскроет неизвестный эпизод первой войны между севером и югом. Во время битвы за Баганго крупные вражеские подразделения смогли прорвать американскую линию обороны и скрыться в лесах. Поиски не дали результатов – противники словно сквозь землю провалились. Позже выяснилось, что все они перебрались в хорошо обороняемую Рамади. Отрядам специального назначения «Ночной волк» и «Молния» сначала приказали подготовить плацдарм для крупномасштабного наступления войск, а потом отправили их разбираться с окопавшимися на острове Порто войсками.

ПРИВЫЧНАЯ СВОБОДА

И без того немалый парк техники пополнился шестью новыми моделями, в том числе самолетом Су-34. В некоторых миссиях за наемников часть заработанных денег придется тратить на покупку оружия. Кстати, арсенал расширился благодаря снайперским вин-



Бронежилет спас своего хозяина от трех пулевых попаданий, но не от разрыва осколочной гранаты.





Факты

6 дополнительных моделей техники

8 новых образцов стрелкового оружия

15 миссий в двух одиночных кампаниях


Грузовик, конечно, неказистый, зато мотор и колеса в полном порядке. В конце концов, не на техосмотр в ГАИ ехать надо.


Целое отделение вражеских автоматчиков пало под пулеметным огнем.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 4.7

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

товкам M107 и KSVK, гранатомету 6G30 и пяти автоматам. Разработчики не стали менять геймплей. Почти все задания можно выполнить различными способами. Не обязательно идти прямиком, часто полезнее сделать полукилометровый крюк и напасть на противника с тыла. Никто не запрещает тебе свернуть в сторону, пройти метров 300–400, найти бесхозный грузовик или легковушку и отправиться в путь.

ЯСТРЕБИНЫЙ ГЛАЗ

Противники поражают своей меткостью. Автоматчик умудряется попасть в бегущего зигзагами героя с 300 метров. Дольно часто ты даже не замечаешь, откуда стреляли. Приходится осторожничать и ползти по земле. Даже короткие перебежки могут привести к плачевному результату.
Увы, искусственный интеллект напарников по-прежнему далек от идеала. Подчиненные не умеют искать надежные укрытия и бегут, выпрямившись во весь рост. Идеальные мишени для вражеских стрелков. В большинстве случаев проще приказать бойцам постоять в сторонке и справиться со всем самому. Если и пользоваться помощью напарников, то только во время обороны. В наступательных операциях толку от них маловато.

ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА

ArmA: Queen's Gambit обошла ***ArmA: Armed Assault***. В двух дополнительных кампаниях разработчики показали, насколько сильно игра меняется в лучшую сторону, если оставить прежний геймплей и всего-навсего исправить старые ошибки. Жаль, что **Bohemia Interactive Studio** заставила нас ждать счастья целый год. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0



Громадные по размерам уровни; возможность управлять гражданской и боевой техникой; большой выбор оружия; интересные миссии в двух новых кампаниях.

Один слот для сохранения игры; напарники не умеют маскироваться; противник порой демонстрирует чудеса меткости; для запуска нужна мощная видеокарта.

7.5 **Если ты пережил обилие багов в оригинальной игре, то дополнение наверняка придется тебе по вкусу.**

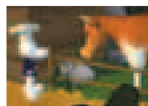

Первым делом надо убить солдата возле прожектора.


Выхожу один я на дорогу.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005  Несколько выходцев из LucasArts основали студию Telltale Games

2005  Вышла первая адвенчура – Bone: Out from Boneville

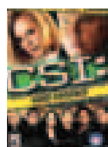
2006  Вместе с Ubisoft разработчики создали CSI: 3 Dimensions of Murder

2006 Появился первый эпизод новых приключений Сэма и Макса

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ


Ожоги не очень страшные, но мужик, тем не менее, окочурился.


Картину перестрелки воссоздаем при помощи лазеров. Та еще морока.



ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Telltale Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ubi.com
ПОХОЖЕСТЬ
CSI: 3 Dimensions of Murder

CSI: ОТЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

ТАРАКАНЫ ГИЛА ГРИССОМА

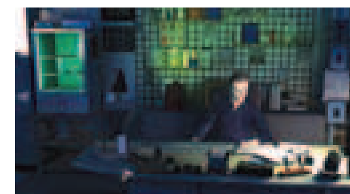
Когда я учился в институте, особенно любил лекции по криминалистике. До сих пор не запамятовал возню с уликами, правила допроса свидетелей и лабораторные работы, когда приходилось снимать отпечатки пальцев.

Раскрывать преступления нравится не только мне. Специально для начинающих детективов американская студия **Jerry Bruckheimer Television** снимает восьмой сезон **«CSI: Место преступления»**, а всего показано более ста семидесяти эпизодов.

С каждым годом игры по мотивам популярного сериала становятся все проще. И ***Hard Evidence*** – настоящая находка для тех, кто не желает напрягать извилины, но все равно мечтает стать комиссаром Мегрэ. Все, что от тебя нужно, – обшаривать экран и нажимать на активные объекты. Игра сама даст в руки нужный инструмент, услужливо подскажет, какие вещдоки обследовать, сообщит, полностью ли осмотрено место преступления, или где-то остался пропущенный квадратный миллиметр. В дело даже не требуется заглядывать, все и так само собой распутывается.

С другой стороны, многие былые просчеты исправлены. Подозреваемые больше не разбрасывают пригоршнями важные улики. Легко поверить, что найденный предмет преступник неосторожно обронил и его не подбросили ленивые дизайнеры. Хотя порой авторы все еще отчебучивают что-нибудь веселенькое. Вот хоть зарежьте, но не могу я себе вообразить, как может заползающий под стол человек сломать застежку молнии на джинсах. Да еще и поцарапать ею ножку стола. А ведь это ключевой момент, связывающий свидетеля с магазинчиком, где развернулась трагедия.

Как и в прошлый раз, **Telltale** сносно потрудилась над сценарием. Сгорел в собственной машине таксист, женщину изрезали в собственной постели, погибли от электрошока музыканты популярной рок-группы, изувечен кочергой от камина врач, в музее случилась перестрелка... В героев веришь, в их страстишках и побуждениях тоже не сомневаешься. И до последнего момента гадаешь, кто же главный негодяй. Вот только события развиваются слишком вяло и однообразно. Нельзя без зевоты слушать очевидцев и смотреть на их неподвижные фигурки. Впрочем, движок вообще пора менять. Слишком уж блекло выглядят действующие лица и обстановка. К тому же авторы не стесняются по несколько раз использовать одни и те же декорации, да еще и в разных делах. Никуда не годится. Если **Ubisoft** надеется, что однажды CSI-игра станет такой же популярной, как и CSI-сериал, надо срочно что-то менять. А на нет и суда нет. **PCG**



НАЗВАНИЕ

У сериала «CSI: Место преступления» есть два ответвления: CSI: Miami (сто двадцать шесть эпизодов) и CSI: NY (семьдесят шесть эпизодов). Они даже наполовину не пользуются таким успехом, как оригинал, но собирают достаточное количество телезрителей. Hard Evidence благоразумно сделали по мотивам самой популярной ветви. Видимо, детективов из Нью-Йорка мы вообще никогда не увидим на экранах.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

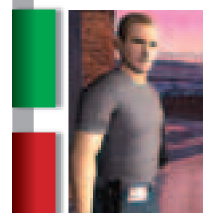
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 3.5

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0



Достаточно интересный сценарий; мотивы и устремления персонажей стали правдоподобными; фанаты будут рады встрече с любимыми героями.

Движок слишком устарел, его пора менять; события развиваются слишком медленно; в некоторых делах улики слишком уж странные.

6.5

Неплохая игра по мотивам, но есть к чему стремиться. Только фанатам.

ВЗГЛЯНИ В ГЛАЗА ДЕМОНАМ

БЕОВУЛЬФ


30 лет яростных боев, кровопролитных сражений и триумфальных побед Беовульфа, не вошедшие в фильм


Покажите свой гнев и сразитесь с гигантскими монстрами в рукопашном бою


Ведите своих людей в бой, как истинный король!

ИГРА В ПРОДАЖЕ В НОЯБРЕ 2007

BEOWULFGAME.COM

WWW.BEOWULF-FILM.RU

СМОТРИТЕ В КИНОТЕАТРАХ С 22 НОЯБРЯ





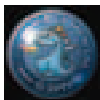








ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999

Во Владивостоке создана компания по разработке игрового программного обеспечения. Вскоре ее переименовывают в Elemental Games

2002
В продаже появилась первая часть «Космических рейнджеров». Игра получилась неплохой, и разработчики начали делать продолжение

2005

Вышла игра «Космические рейнджеры 2». Игра получает высокие оценки критиков и всенародную любовь простых геймеров

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР MAKAROV JAN


В информационном центре тебе предоставят информацию обо всем. Почти обо всем.


Новость о выходе «Перезагрузки» вызвала массовое самоубийство клисан.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2: ДОМИНАТОРЫ. ПЕРЕЗАГРУЗКА

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ



ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game/ Turn-Based Strategy/ Arcade
ИЗДАТЕЛЬ
1С
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Elemental Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rangers.ru

Хорошую игру сделать проще простого. Надо всего лишь создать запоминающуюся вселенную. Мастера своего дела из Elemental Games знают правильный рецепт. По нему уже были приготовлены обе части *«Космических рейнджеров»*. Игра стала культовой для тысяч игроков со всего света, поэтому продолжения ждали. Дополнение получилось несколько странным и непривычным. Но для настоящих рейнджеров это не имеет значения. Если в душе ты пеленг или малок, фэянин или гаалец, все равно будешь играть.

Хотя называть «Перезагрузку» дополнением не совсем неправильно. Это скорее «золотое издание». На диске собрано столько вкусностей, что у поклонника голова пойдет кругом. Здесь и первая часть, установив которую ты можешь заново победить клисан, и множество дополнительных материалов об игровой вселенной. Но, несомненно, первую скрипку играет дополненная и улучшенная версия игры ***«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»***. Да, если ты станешь счастливым обладателем подарочной коробки, то получишь составленный фанатами справочник, где описаны все возможности игры, и нагрудный знак рейнджера с личным номером. Теперь даже в толпе узнаешь своих.

МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО

По сути, все как и раньше. Тебе опять предстоит выбрать персонажа из пяти доступных рас, торговать, выполнять задания и, конечно же, воевать с доминаторами – боевыми роботами, угрожающими всему живому в галактике. Та же самая звездная карта, те же самые планеты.

Однако игра стала другой в мелочах, которые сделали прохождение еще интереснее. Вот, например, ноды. Раньше их можно было без проблем купить на пиратской базе и сдать в центре рейнджеров. Сейчас ноды тебе никто не продаст. Их надо добывать самому. Зато на них теперь можно обменять микромодули. Кроме того, изменился интерфейс трюма корабля. Теперь груз сортируется по виду, весу или стоимости. Спасибо авторам, торговать стало проще.

В справочном центре есть несколько новых функций, пользоваться им стало удобнее. Можно сделать запрос по любому виду оборудования с указанием всех его параметров, будь то корпус или радар, и узнать, на какой планете все это есть в наличии. Остается только быстро долететь туда, пока конкуренты не перехватили необходимую вещь.

На орбитальных базах в продаже появилось уникальное оборудование. Дело в том, что ученые коалиции открыли новое вещество – акрин. Любая деталь, обработанная этим составом, сразу приобретает особые способности. Как тебе понравится «быстрый корпус», который дает прибавку к скорости «+100»? А еще есть генераторы защиты, увеличивающие эффективность ракетного оружия, и многое другое.

Через некоторое время после начала игры появляется возможность купить суперкорабль. Приобрести его надо обязательно, потому что обладать им для рейнджера – примерно то



Факты

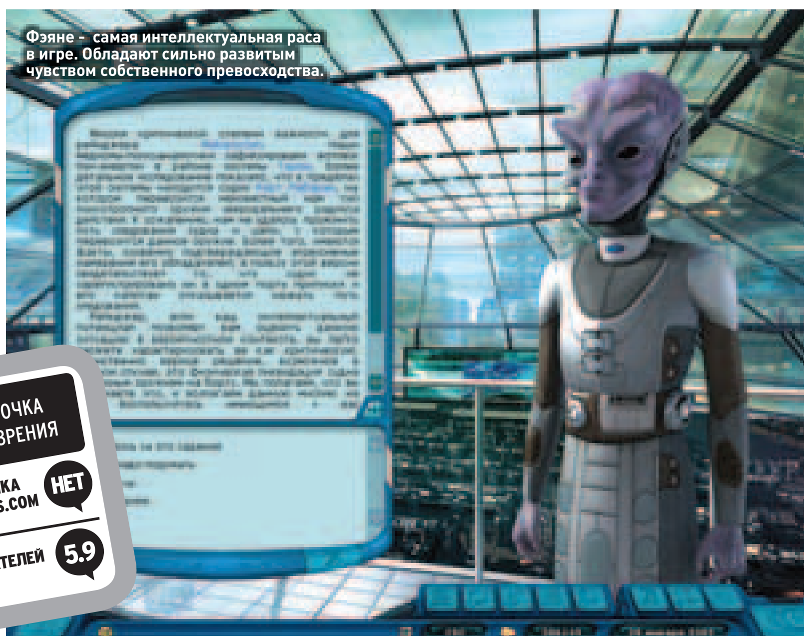
13 болезней угрожают здоровью рейнджера

48 видов медалей вручается в галактике

65 звездных систем доступно для исследования



Суперкорпус. Дизайн как у «Феррари». Денег стоит примерно столько же.



Фэяне – самая интеллектуальная раса в игре. Обладают сильно развитым чувством собственного превосходства.



же самое, что для женщины иметь норковую шубу, – крайне престижно. И это только часть нововведений. В дополнении каждый сделает для себя много открытий.

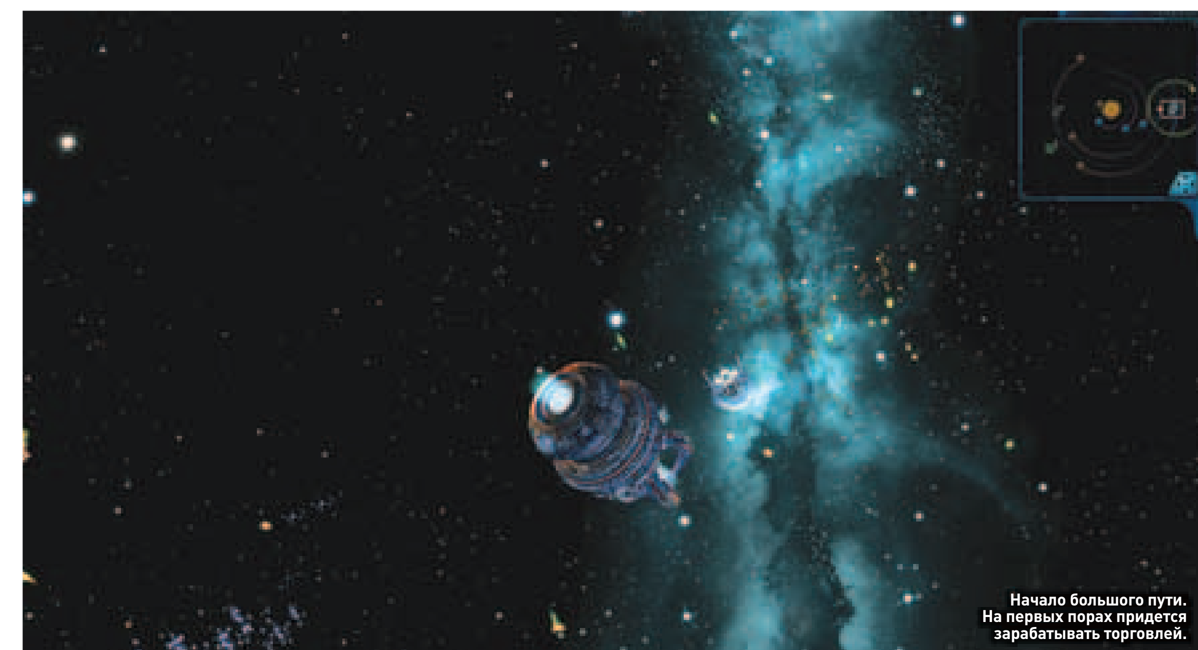
Тем, кому не хочется в очередной раз побеждать доминаторов, рекомендую пройти планетарные бои или текстовые квесты как отдельные игры. Разработчики добавили два десятка новых приключений, которые ничем не хуже тех, что были в оригинале. Карт для планетарных битв тоже прибавилось, общее их количество приблизилось к пятидесяти. Если же нажать в главном меню клавишу F, то открывается список уровней для боев в гиперпространстве. Выбирай любой и тренируйся.

МАЛЕНЬКИЕ РАДОСТИ РЕЙНДЖЕРА

Уставшему от освобождения галактики рейнджеру необходим отдых. Но отдыхать надо с пользой! На диске можно найти около двух дюжин мини-игр, созданных фанатами. Аркады, в которых надо управлять маленьким корабликом и метко стрелять, забавные флэш-игры. Есть даже аналог ***Pac-man***, где маленький кораблик спасается от штипов. Те же, кто помнит приставку Dendy, с удовольствием поиграют в рейнджерский ***Galaxian***. Наконец, чтобы расслабиться, слушай спокойную музыку и смотри фан-арты. Все это тоже можно найти на диске.

Редко когда попадает в руки такое шикарное издание замечательной игры. «Перезагрузку» нельзя пройти за несколько вечеров, как многие современные экшены. Она сделана с душой и для души. Люди играют в нее месяцами и годами. Если же ты не играл в «Рейнджеров», у тебя появился отличный шанс. Кстати, когда пройдешь, не забудь отправить результат на официальный сайт. Быть может, именно ты получишь титул лучшего рейнджера вселенной.

P.S. Огромную благодарность от всех рейнджеров хочется выразить разработчику и издателю за отсутствие на диске защиты от копирования. Давно пора относиться к игрокам как к нормальным людям, а не как к распространителям нелегальных копий. Мы это оценили. **PCG**



Начало большого пути. На первых порах придется зарабатывать торговлей.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0





Отлично проработанная игровая вселенная, много дополнительных материалов, новое оборудование и задания, у диска отсутствует защита от копирования Starforce.

Максимальное разрешение 1024x768, ничего не изменилось в сюжете игры, во время особенно жарких боев с доминаторами случаются вылеты на рабочий стол.

7.0

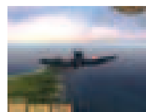
«Перезагрузка» сделала оригинальную игру практически идеальной, но как дополнение высокого балла не заслуживает.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1991 В Северной столице основана студия «Леста». Со временем ее сотрудники занялись разработкой компьютерных игр

2003  В августе компания вышла на рынок компьютерных игр с проектом «Антанта»

2005  В ноябре в продаже появилась стратегия «Стальные монстры». На Западе игра известна под названием Pacific Storm

2007  В феврале «Леста» анонсировала свою новую игру – тактическую RTS «9 рота»

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ



Основные части уже перебрались на другой берег, осталось дождаться, пока подойдет резерв главного командования.



Вышло так, что ради сохранения мира со всеми остальными странами России пришлось воевать с Францией.



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Buka Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Lesta Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz, 768Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Ведущий программист Дмитрий Ивашкин
ПОХОЖЕСТЬ
Medieval II: Total War
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.aggression.ru

АГРЕССИЯ

ЛЕНИН – ЦАРСКИЙ ДЖЕЙМС БОНД

16 июня 1914 года шпион царской охранки Ленин убил Гаврило Принципа. Франц Фердинанд, Столыпин и Распутин дожили до глубокой старости, Первая мировая война не началась, в нашей стране не было Октябрьской революции, а Сталин, Троцкий и Берия вошли в немецкое, испанское и французское правительство. Перед тобой лишь один из многочисленных примеров того, что может случиться в игре *«Агрессия»*.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ

Отсчет времени начинается с 1 января 1910 года. Ты можешь выбрать одну из четырех держав: Англию, Францию, Германию и Россию (территорию нашей родины сильно урезали: нет Кавказа и зауральских земель). Увы, Австрия, Италия, Испания и Турция игроку недоступны. Остальные страны отмечены на карте мира как независимые города. Перед геймером не ставят каких-то глобальных задач: можно завоевать остальной мир, изменить политический строй или оставить все как есть.

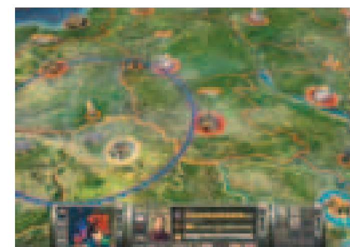
Благополучие любой страны зависит от численности населения, мощности промышленности, развития науки и политической стабильности в обществе. Ты тратишь полученные ресурсы на строительство заводов, университетов, портов и развитие сельского хозяйства. Построив казармы, конюшни, промышленные предприятия и аэродромы, ты сформируешь различные подразделения. Периодически тебе выдаются случайные задания, некоторые из них имеют под собой историческую основу. Например, в нашей стране надо провести аграрную реформу, предотвратить покушение на Столыпина, закрыть редакцию газеты «Правда» и т.д. Но чаще всего нам приказывают найти мятежников, отправить шпиона и ученого в какой-нибудь заграничный город или добывать ресурсы.

УЖАСЫ ВОЙНЫ

Действует простая и очень понятная хозяйственная модель: чем дороже построенное здание, тем больше оно принесет пользы в будущем. Например, зернохранилище даст прирост населения больше, чем ферма.

Очки образования нужны не только для строительства различных сооружений, но и для найма персонажей в кабинет министров, а также для проведения научных открытий.

Игра теряет большую часть своего шарма после того, как переносишься на трехмерное поле сражения. Юниты и ландшафты прорисованы слабо, спецэффекты выглядят бедновато, неудачно подобрана цветовая палитра. Глаза болят от обилия оттенков желтого, зеленого и коричневого цветов. Впрочем, никто не запрещает включать режим автобитвы и завоевывать весь мир, не покидая тактической карты. **PCG**



ИНТЕРНАЦИОНАЛ

Необязательно формировать кабинет министров из своих соотечественников. Например, иностранцы без проблем соглашаются служить на благо твоей страны, лишь бы ты смог заплатить за их услуги энное количество очков образования. Главное, чтобы взгляды исторической личности не противоречили режиму.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0



Необычная концепция игры; возможность изменить ход истории; по ходу игры узнаешь много любопытных фактов; интересный режим исторической кампании.

Трехмерные сражения выглядят очень слабо; генералы могут командовать лишь полусотней подразделений; поиск оптимального пути.

6.5

За задумку разработчикам надо ставить отлично, а вот за реализацию – удовлетворительно.

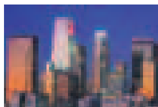
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

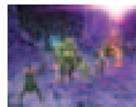
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

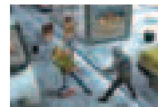
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР»: 5.0

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996  Основана Nival Interactive

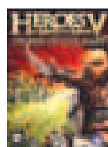
2005  На конференции разработчиков компьютерных игр компания была удостоена звания «Лучший разработчик КРИ», а игра Heroes of Might and Magic V получила статус «Лучшая игра КРИ» 2005 года

2007  За плечами компании такие известные игровые серии, как «Аллоды», «Демиурги», «Операция Silent Storm», «Блицкриг», «Ночной дозор»



Предводитель орков. Воин с большой буквы.


Орки – в первую очередь варвары. Разрушают и сжигают все, что попадется под руку.



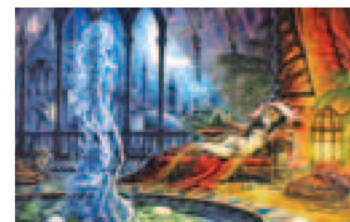
ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Heroes of Might & Magic V
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.1c.ru/homm5_tote

HEROES OF MIGHT & MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

ОРКИ, ХОРОШИЕ И РАЗНЫЕ

Ubisoft и Nival всеми силами стараются подогреть интерес фанатов к прошлогодней *Heroes of Might & Magic V. Tribes of the East* не требует установки предыдущих версий игры. Свеженькую кампанию, состоящую из пятнадцати миссий, разработчики посвятили грозным оркам. Еще они добавили новые строения, воинов, заклинания, артефакты… Получилось хорошее дополнение к отличной игре, с которым обязательно стоит познакомиться поклонникам жанра и вселенной *Heroes of Might & Magic.*

Tribes of the East – заключительная глава Heroes of Might & Magic V. Наконец состоится последняя битва с армией Повелителя демонов и мы узнаем, что случилось с королевой Изабель… Поначалу мне доверили управлять весьма обаятельным предводителем орков, а затем нас разлучили. Пришлось возглавить армию некромантов. Такую встряску разработчики устроили не зря: играть, когда постоянно сменяются события и персонажи, намного интереснее.
Орки впечатляют. Им не просто отвели главную роль, но и потрудились нарисовать запоминающихся героев (достаточно посмотреть заставку). В бою оркам помогают союзники – кентавры, циклопы и гоблины (последние, к слову, хоть и приходят толпами, но ужасно трусливы: компания гоблинов бросила меня посреди битвы и удрала).
Орков наделили умением «ярость крови». Магией грозные бойцы пользуются мало, зато природа одарила их внушительной физической силой. Так вот, чем чаще орки злятся, тем быстрее возрастает мощь армии и тем хуже приходится противнику.
Геймплей по сравнению с предыдущим дополнением ***Hammers of Fate*** сильно преобразился. Вернулись любимые многими сборные артефакты. Разработчики дали нам возможность менять класс воинов других рас по своему усмотрению. Теперь ты сам решаешь, кем станет тот или иной персонаж – лучником или мечником. Многие герои «забыли» старые заклинания, но взамен их обучили новым приемам.
Графика и музыкальное сопровождение значительно не изменились, но, как и прежде, радуют глаз и слух. Не обошлось без ложки дегтя. Искусственный интеллект никуда не годится. На поле боя противники ведут себя из рук вон плохо: исчезают с экрана монитора, замирают на месте и бездельничают либо просто бросаются наутек. Очень обидно, ведь мы настроены на серьезную битву. Вся надежда на патчи, которые создатели обязаны подготовить как можно скорее. **PCG**



НАЧАЛО

Началась история Heroes of Might & Magic V довольно печально. Армия нечисти напала на страну во время свадьбы короля Николая и его возлюбленной Изабель. Немедленно собрали альянс воинов света, призванный освободить королевство от захватчиков. Точку в последней главе мы поставим именно благодаря оркам и их помощникам.

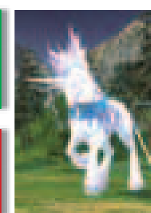
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 7.8

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.5
ГРАФИКА	7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0



Замечательные злобные орки; возможность комбинировать артефакты; способности всех воинов улучшены; симпатичная графика; приятная музыка.

Плохо проработан искусственный интеллект; множество мелких ошибок и недочетов в геймплее; стареющий движок.

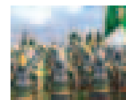
8.0 **Интересный финал истории, любимые многими игроками орки, но впечатление портят ошибки.**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

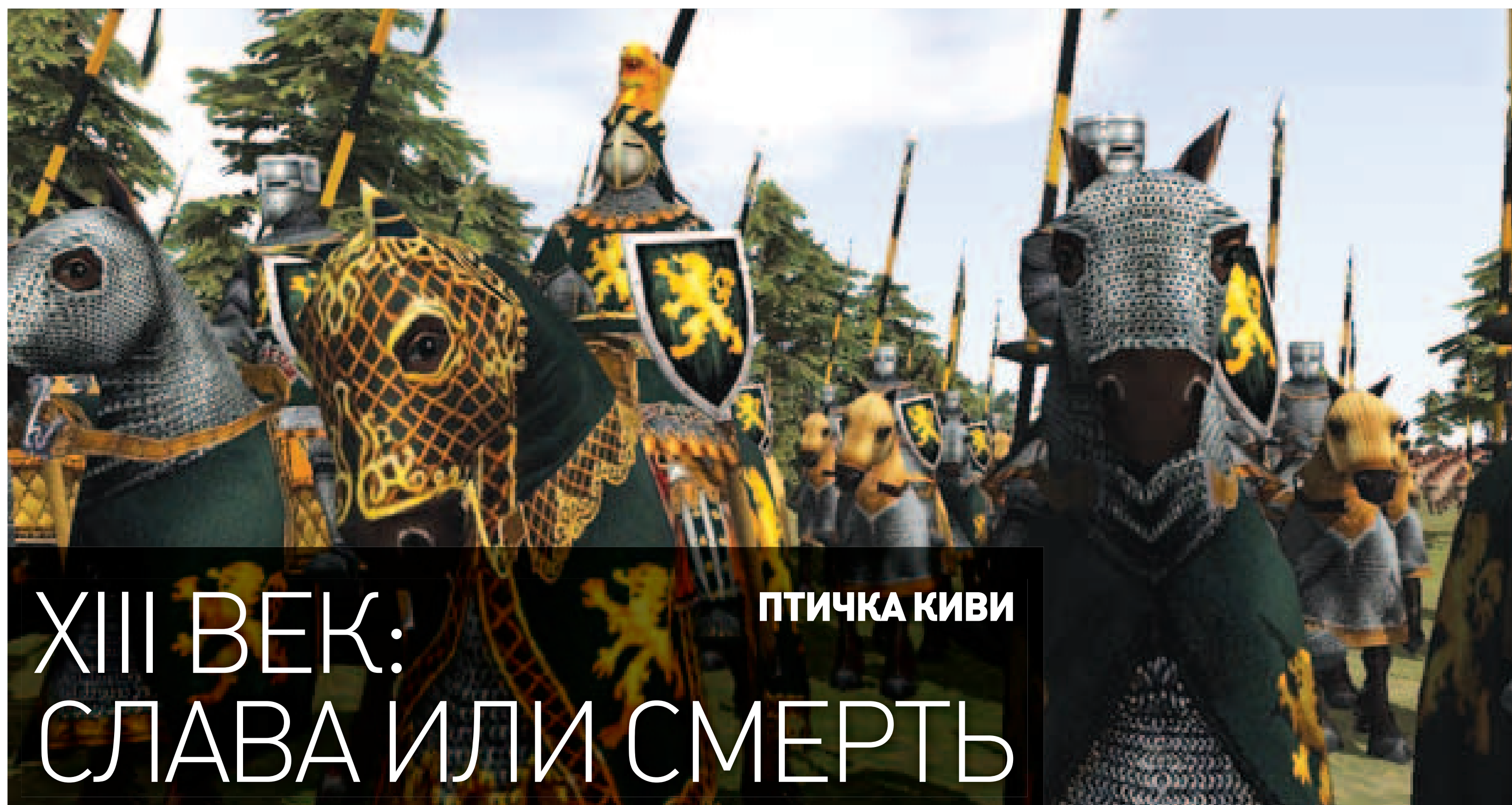
2004 В апреле издательство «1С» официально анонсировало проект с рабочим названием «XIII век»

2004  В мае детище украинских разработчиков представили на E3

2005 В августе игра Unicorn Games Studio посетила выставку Games Convention в Лейпциге

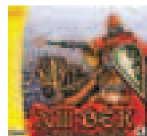
2007  В конце апреля состоялся набор кандидатов для закрытого бета-тестирования игры

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ



XIII ВЕК: СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

ПТИЧКА КИВИ



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Unicorn Games Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 9
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.1c.ru/xiiicentury
ПОХОЖЕСТЬ
Medieval II: Total War

Эпоха Средневековья, сражения с участием тысяч пехотинцев и кавалеристов, правдоподобные рукопашные схватки, известные исторические личности... Нет, речь идет не о *Medieval II: Total War*, а о *«XIII веке: Славе или смерти»* – дебютном творении украинской компании Unicorn Games Studio.

ОПЛАТА ПО СЧЕТАМ

Итак, что нам сулили разработчики? Открываем архив за апрель 2004 года и видим следующее: управление огромными армиями – раз, решение экономических вопросов – два, поддержание дипломатических отношений – три. В финальном варианте игры нашлось место лишь сражениям. Также ты можешь принять участие в нескольких вариантах сетевых баталий или поэкспериментировать с редактором карт. Выходит, мы получили всего треть обещанного.
Одиночный режим игры разбит на шесть глав (английская, французская, германская, русская и монгольская кампании плюс раздел «Отдельные сражения»). Пять битв в каждой из них.
В дополнении ***Medieval II: Total War – Kingdoms*** насчитывалось лишь девять исторических баталий. Только они прилагались в качестве довеска к четырем основным кампаниям с глобальными картами, дипломатией, торговлей, шпионажем, развернутой финансовой системой, строительством различных зданий и наймом войск.

КУЧА МАЛА

Схватки с участием сотен воинов смотрятся хорошо с высоты птичьего полета. Стоит приблизить камеру к земле, как ты увидишь нелицеприятную картину: неказистые юниты с замыленными текстурами (переусердствовали с эффектом «блум») монотонно повторяют скудный набор движений. Создается ощущение, что ратники не дерутся насмерть, а участвуют в постановке школьного драмкружка, вяло размахивая бутафорскими мечами.
Отряды сливаются в полигональную кашицу – разглядеть, где свои, а где чужие, решительно невозможно. Приходится тыкать курсором наугад в надежде, что ты обнаружишь нужных тебе солдат и на экране появится громоздкая таблица с подробной характеристикой подразделения: какое оружие применяется, велики ли потери, крепок ли боевой дух, какой используется строй, прикрыт ли тыл с флангами и т.д. Далеко от идеала и звуковое оформление боев. Почему-то поединки между вооруженными копьями пехотинцами и кавалеристами сопровождаются монотонным противным лязгом мечей. Ни криков, ни стонов, ни громких ударов стальных наконечников о щиты или доспехи не дождешься.

САМ СЕБЕ КОМАНДИР

За что стоит похвалить авторов игры, так это за сообразительный искусственный интеллект. Как только противник видит, что ты допустил ошибку, он тут же старается воспользоваться воз-

Как только противник видит, что ты допустил ошибку, он тут же старается воспользоваться возникшим преимуществом



Факты

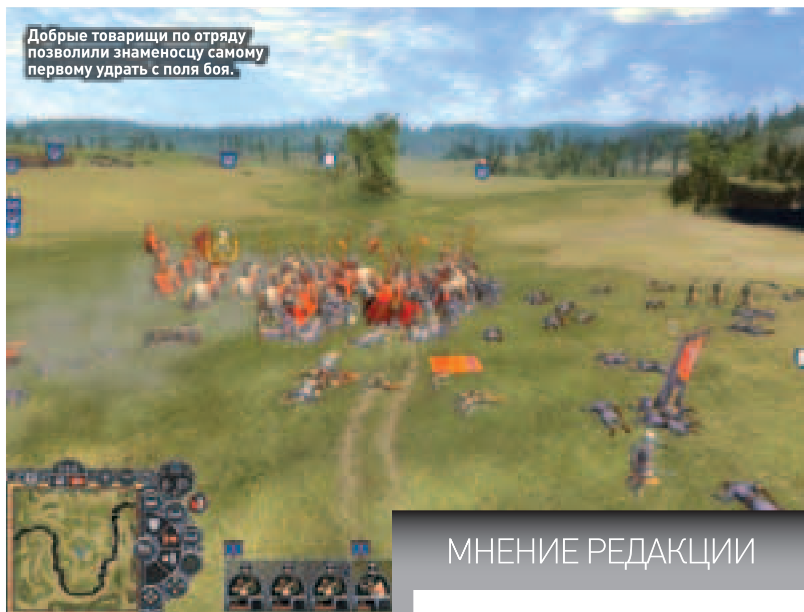
6 глав в одиночном режиме игры

30 самых известных сражений XIII века

80 параметров учитывается во время битв



Огромный отряд копейщиков не выдержал натиска и бросился врассыпную. Самое время начать преследование.



Добрые товарищи по отряду позволили знаменосцу самому первому удрать с поля боя.

никшим преимуществом. Иногда солдаты под управлением кремниевых мозгов чересчур увлекаются атакой и попадают в ловушку. Разъяренные вражеские кавалеристы бросаются вдогонку за лучниками и не замечают, как стрелки быстро скрываются за стройными рядами копейщиков.

Некоторые типы юнитов действуют сами, без приказа. Выстроил часть своих подразделений рядом с позициями противника, а другую незаметно послал в обход через холм, чтобы внезапно ударить с тыла. Кажется, все идет по плану. Ан нет, пока ты смотрел, как твои отряды делают огромный крюк на одном фланге, на другом тяжелым рыцарям надоело стоять без дела, и они ринулись в атаку. Естественно, без поддержки пехоты их затея провалилась. Вот так самонадеянная знать может испортить прекрасный план.

НЕСОСТОЯВШИЙСЯ НАШ ОТВЕТ ЧЕМБЕРЛЕНУ

Некоторые читатели возразят: не стоит сравнивать творения **The Creative Assembly** и **Unicorn Games Studio**, ведь условия разные. Да, над «XIII веком» трудились не сотни, а десятки человек. Да, за плечами англо-австралийской команды большой опыт создания исторических стратегий. Да, бюджеты двух проектов несопоставимы. Но простого геймера это не волнует. В магазинах диски продаются примерно по одной и той же цене. Покупатель позарится на ту игру, которая интереснее, красивее и продолжительнее. Украинские разработчики установили для себя слишком высокую планку. Преодолеть ее с ходу не удалось. Главное – не опускать руки после первой неудачи. Не ошибается тот, кто ничего не делает. PCG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0



Историческая достоверность происходящих событий; неплохой искусственный интеллект; выверенный баланс сил; познавательные комментарии перед началом баталий.

Угловатые модели солдат, скудная анимация юнитов; не до конца оптимизированный движок; сражения не связаны между собой единой сюжетной линией.

6.0 **Набор из трех десятков исторических битв с неказистой графикой и скудным звуковым сопровождением.**



Чем сильнее разгоняются всадники, тем мощнее получается удар.



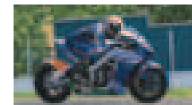
Резерв главного командующего – несколько отрядов мощной кавалерии.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1988


Карл Джеффри (Karl Jeffery) основал Climax

2002
Выходит первая часть MotoGP: Ultimate Racing Technology, получившая высокие оценки прессы и благожелательные отзывы игроков

2007

Выходит MotoGP '07 – очередной эпизод лучшего сериала компании

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН


Прохождение чемпионата экстрим-класса – настоящий источник адреналина.


Трасса в Андалусии за два года заметно похорошела.

MOTOGP '07

СКОРОСТЬ И АДРЕНАЛИН



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Climax
ПОЙДЕТ
Процессор 3.0GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Red Faction
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.motogpthegame.com/07
ПОХОЖЕСТЬ
Серия MotoGP

M*otoGP* давно стала лицом жанра мотосимуляторов. Немногочисленные конкуренты и рядом не валялись с блистательным сериалом от Climax. Авторы от добра добра не ищут: очередное обновление (которое, похоже, теперь будет ежегодным) отличается от *MotoGP: Ultimate Racing Technology 3* лишь оберткой. Начинка осталась почти нетронутой.

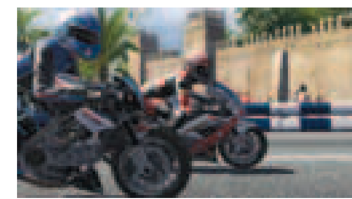
Рост популярности сериала часто ведет к упрощениям. Та же участь постигла и MotoGP. Специально для новичков авторы предусмотрели специальный ползунок: выкрути его до 100%, и байк начнет заваливаться при каждом неловком движении, поставь 0% – окажешься в седле мотоцикла-неваляшки. Впрочем, давние поклонники детища Climax пусть не беспокоятся: игровая механика не изменилась.

Как и раньше, на самом высоком уровне сложности трассу невозможно пройти, что называется, с ходу. Сперва трек нужно как следует изучить, определить оптимальные траектории и скорость прохождения поворотов. Только после десятка неудачных попыток появятся хорошие результаты. Очень помогает в совершенствовании собственных навыков разбор состоявшегося заезда. С его помощью можно понять, какие участки пройдены удачно, а какие – не очень.

Как и раньше, соревнования проходят в двух разных классах – гран-при и экстрим. Первый – не что иное, как официальный чемпионат Moto Gran Prix во главе со всем известными **Валентино Росси** (Valentino Rossi) и **Дэни Педросой** (Dani Pedrosa). Триумфы последних мы частенько наблюдаем на спортивных каналах. С помощью встроенного редактора можно создать свою точную копию и затем бросить вызов лучшим спортсменам планеты на восемнадцати реальных треках.

Впрочем, новичков больше заинтересует экстрим – гонки по общедоступным трассам. Промчаться на скорости 300 километров в час по улочкам Барселоны, Токио, Праги, Рио-де-Жанейро – одно удовольствие. К тому же в отличие от режима гран-при (где набиваются навыки пилота) в экстриме мы совершенствуем и байк.

MotoGP '07 разрабатывали на основе обновленного движка. HDR-эффекты заметны невооруженным взглядом. Особенно радуют освещение и тени. Дым и осадки тоже великолепны. Бесподобны модели мотоциклов. А вот окружению местами недостает детализации, да и сцены перед заездом смотрятся не ахти как. Неудивительно, что игра весьма требовательна к ресурсам. Насладиться картинкой в полной мере смогут лишь обладатели мощных видеокарт. **PCG**

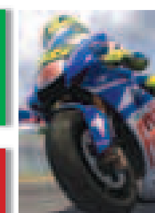


ПО ВСЕМУ СВЕТУ

Охват территорий впечатляет. Трассы чемпионата экстрим-класса пролегают по улицам Рио-де-Жанейро в Бразилии, итальянской Флоренции и испанской Андалусии, по Лазурному берегу во Франции. Игрок может прокатиться по центральным улицам Праги и Токио, немецкому автобану, побывать в британских деревушках и не только. Всего в MotoGP '07 восемнадцать трасс в GP-классе и семнадцать – в экстриме.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

Отличная графика; два совершенно разных, но одинаково интересных режима: гран-при и экстрим; реальные трассы, байки, пилоты; отличное звуковое сопровождение.

Игровой процесс несколько упростили: держаться на трассе заметно проще; высокие системные требования.

8.0

В MotoGP '07 стоит поиграть хотя бы потому, что равных ей нет.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 6.4

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999  Открытие EA Canada, ставшей впоследствии самым крупным подразделением EA (более 1000 сотрудников)

2003  Компания расширяется: для работ над серией Need for Speed открывается подразделение EA Black Box

2005 EA набирает обороты: каждый год выходит до сорока ее проектов на всех доступных платформах

2007  Уже второй год подряд игры спортивной линейки выходят в двух версиях – current- и next-gen

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

FIFA 08

БЕГ НА МЕСТЕ



ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Василий Уткин, комментатор локализации
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifa08.ea.com
ПОХОЖЕСТЬ
Серия FIFA

Мы бы ничего не потеряли, если бы *FIFA* на персоналке в этом году не выходила. Грустно смотреть, как «электроники» балуют обладателей консолей игрой нового поколения, а нам подсовывают очередной патч к прошлогодней версии, стоящий к тому же немалых денег. *«Современный компьютер не способен обработать продвинутый искусственный интеллект»*, – сетуют официальные лица EA.

ПРОТИВ ЛОМА НЕТ ПРИЕМА

Главный недуг ***FIFA*** – шаблонность происходящего. Победу над соперником приносит не тактика, не грамотно разыгранные комбинации, а ловкость пальцев. К тому же каждая новая FIFA – очередной сборник ошибок. Наша задача – найти слабые места искусственного интеллекта. Еще свежи воспоминания о системе Off the Ball и голевых атаках в три касания из ***FIFA 2005***. После удара головой с пушечного навеса в штрафную вратарь впадал в ступор и позволял мячу спокойно закатываться в сетку. Неудивительно, что Off the Ball запретили использовать на чемпионатах.

В ***FIFA 06*** голкиперы не справлялись с ударами в дальний угол. Красивейшие мячи в девятку влетали один за другим чуть ли не с 30 метров. А защитники были бессильны против переводов с фланга на фланг.

В ***FIFA 07*** точнейшие диагональные передачи защитника через все поле выводили крайнего нападающего один на один с вратарем (на схеме 4-3-3). На традиционной английской расстановке 4-4-2 голкипер (!) выбивал мяч в поле так, что футболист уровня Тьерри Анри или Это'о без труда обходил впашую в прострацию защиту


Джейми Каррагер не щадит ни себя, ни других.



СТАНЬ ЗВЕЗДОЙ!

Фильмы «Гол!» и «Гол! 2» вдохновили «электроников» на создание режима Be A Pro, где можно исполнить давнюю мечту и поиграть в великом клубе за... например, самого себя. Процесс создания юного дарования проработали до мелочей. Рост, вес, цвет кожи, разрез глаз, форма носа, подбородка, лба, бровей, губ, телосложение, прическа – все настраивается. При желании можно подтянуть или приспустить гетры, выбрать форму с коротким или длинным рукавом, сменить бутсы, повесить на парня разнообразную бижутерию, а также задать, как он будет праздновать голы. Новоявленные игроки отправляются на изумрудный газон необученными. Овладевать футбольными хитростями им предстоит по ходу сезона. Удачные приемы мяча, точно отданные передачи, удары и голы – все подсчитывается. По окончании каждого матча игроку начисляются очки опыта и выставляется оценка.



Факты

30 национальных первенств, российского нет

30 реальных футбольных арен

14 тысяч футболистов


Со стандартов забить проще.

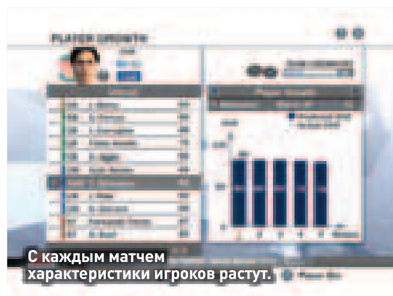

Защитники не дают разбежаться нападающим.


С углового мяч легко закрутить прямо в ворота.

и забивал гол. Полузащитникам с поставленным ударом (как, к примеру, у Хаби Алонсо) приближаться к штрафной и вовсе было ни к чему: удары с центра поля нередко заканчивались взятием ворот.

В КОНТАКТЕ

Защита в прошлом году была лишь для галочки. Даже нападающие уровня Александерссона из шведского «Эльфсборга» или Гржелака из польской «Легии» оставляли не у дел таких динозавров обороны, как Джон Терри, Алессандро Неста и Рио Фердинанд. Результаты 7:3, 6:5, 8:1, крупные даже по хоккейным меркам, в онлайновых поединках FIFA 07 были нормой. Неудивительно, что в новой версии баланс подправили. Но и тут не обошлось без перегибов. Защитников превратили в суперменов, безошибочно контролирующих зоны, перекрывающих любой необдуманный пас и легко пресекающих всякую индивидуальную инициативу (собственно, к чему теперь эти финты, когда от них никакого толку).


С каждым матчем характеристики игроков растут.

Меня не покидает ощущение, что **EA** в последние годы работает с оглядкой на **Konami**. FIFA все больше становится похожа на ***Pro Evolution Soccer*** в мелочах. Вспомнить хотя бы прошлогодние нововведения: визуализацию точки, где мяч касается газона, быстрый розыгрыш стандартов, отказ от собственной системы исполнения угловых и штрафных в пользу аналога той, что была в PES. Косметические изменения, сближающие две серии, коснулись управления (читай врезку) и тактических настроек. В меню Team Management,

С ОГЛЯДКОЙ НА KONAMI



В настройках управления есть две неприметные опции, которые могут испоганить всю игру. Обрати внимание на Manual Through Ball (ручная регулировка паса на ход) и Manual Cross (ручная регулировка верхней подачи). Их необходимо отключить, иначе одолеть противника будет непросто даже на среднем уровне сложности. Там же есть весьма любопытная опция Configuration Type. New в точности повторяет раскладку Pro Evolution Soccer. Теперь переход от одного футсима к другому станет проще.




Голкиперы стали лучше играть на выходах.

Убойная фраза:

«Персоналки еще слишком слабы и едва ли справятся с обработкой искусственного интеллекта next-gen-версии»

Джо Бут (Joe Booth), продюсер FIFA 08 для консолей следующего поколения


По мнению EA, Смертин не только попрежнему находится в составе сборной России, но и умеет забивать с центра поля.

например, теперь можно создать свою игровую схему и применить ее к любой команде. First Touch – пожалуй, единственная серьезная разработка «электроников», которая в серии прижилась. На поле без первого касания по-прежнему никуда. Жаль, что список действий расширить не удосужились. Всю анимацию мы уже видели в прошлом году.

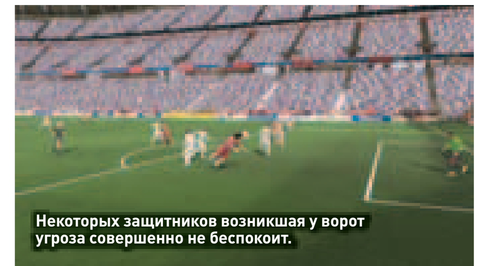
СТАНЬ ПРОФИ!

Скупая на нововведения **EA Canada** на сей раз придумала аж два новых режима – Be a Pro и Zone Play. По правде говоря, различаются они не сильно. В первом в распоряжение дают одного футболиста, во втором – целую линию команды. В обоих случаях нам фактически уготована роль зрителя: участие игрока в матче (даже такого значимого, как, к примеру, Стивен Джеррард для «Ливерпуля») минимально. Может, кому-то и по душе быть статистом и изредка касаться мяча, но точно не мне. Что Be a Pro, что Zone Play – просто урезанные версии классического режима.

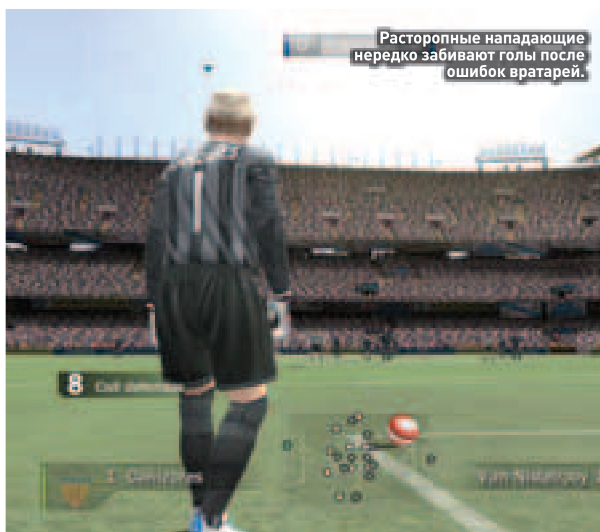
Среди всех линий основные изменения коснулись вратаря. Последний рубеж теперь полностью контролирует игрок. Голкипера мы легко выводим из ворот во время выходов один на один, при стандартах или в любой другой момент. Любители футбола наверняка помнят подвиг Палопа, вратаря «Севильи», в прошлом розыгрыше Кубка УЕФА. Теперь и в FIFA при подаче углового на последних минутах матча голкипера можно вызвать в чужую штрафную и добиться победы. Заметно проще стало ликвидировать угрозы у своих ворот. В случае стандартов управление вратарем вообще бесценно.

Саундтрек ***FIFA 08*** – особая гордость «электроников». Авторам удалось собрать полсотни композиций. В отличие от FIFA 07 места российским исполнителям, к сожалению, не нашлось.

Охотясь на эксклюзивные лицензии, EA традиционно обошла соперников. Авторы ***Pro Evolution Soccer*** снова оставили нас без некоторых ведущих европейских первенств, да еще и разжились правами на национальные футбольные чемпионаты Кореи, Мексики и Турции. Российского первенства, разумеется, нет. Однако, друзья, есть свет в конце тоннеля. Еще с лета ходят слухи: мол, EA уже на протяжении нескольких лет обивала пороги РФС, но прийти к согласию удалось только в этом году. Не исключено, что в ***FIFA 09*** российская Премьер-лига наконец появится! Как и next-gen-версия на PC. Хотелось бы верить. Еще одного патча за кругленькую сумму по-клонники серии не простят. **PCG**



Некоторых защитников возникшая у ворот угроза совершенно не беспокоит.



Расторопные нападающие нередко забивают голы после ошибок вратарей.

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0



Два новых режима: Be a Pro и Zone Play; интересный режим карьеры; тридцать национальных первенств.

Отсутствие значимых нововведений; новые режимы – урезанные версии классического; шаблонный игровой процесс; устаревшая графика; никудышная анимация.

6.0

EA сдала позиции Konami. Отыграются ли канадцы в следующем году?



Режим Be a Pro едва ли заслуживает внимания.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1988 Томас Хертцлер (Thomas Hertzler) и Лотар Шмит (Lothar Schmitt) основали в Германии Blue Byte Studio

1989  Компания выпустила дебютную игру – симулятор Jimmy Connors Pro Tennis Tour

1993 Вышла стратегия The Settlers. Игра пользовалась большой популярностью не только в Германии, но и во всем мире

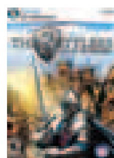
1997 После успешных продаж The Settlers II: Veni, Vidi, Vici Blue Byte Studio закончила работу над пошаговой стратегией Incubation: Time is Running Out

2001 Компанию купило известное французское издательство Ubisoft Entertainment

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

ВЕСЕЛЫЕ ПОСЕЛЕНЦЫ



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Blue Byte Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.thesettlers.uk.ubi.com
ПОХОЖЕСТЬ
The Settlers: Heritage of Kings

Однажды в раздираемый междоусобными войнами мир Дарион пожаловал молодой король с двумя помощниками: глуповатым рыцарем Маркусом и облаченной в стальной корсет девушкой Аландрой. Троица обосновалась в небольшой деревеньке и довольно быстро превратила ее в преуспевающий город. Обожаемый народом правитель решил расширить границы своих владений, а заодно навести порядок на близлежащих территориях, где давно уже неспокойно.

КОРОЛЕВСТВО

Большинство миссий одиночной кампании ***The Settlers: Rise of an Empire*** строятся по следующей схеме. Вначале ты обустраиваешь небольшой район, занимаешь пустующие земли, после чего отправляешься к соседям, знакомишься с местными правителями и получаешь от них задания. Чаще всего тебя просят зажечь огонь на маяках, спасти от набегов со стороны кровожадных соседей, поставить какой-нибудь дефицитный товар или помочь с золотом.

Со временем властители дружественных поселений занимают место рядом с Маркусом и Аландрой и просят отправить их выполнить следующую миссию. Каждый персонаж обладает уникальной особенностью. Например, араб Хаким легко переманит на свою сторону целое подразделение противника, грудастая бандитка Кестраль промышляет грабежом, а могучий викинг Тордал очень смешно поет песни о славных походах. Однако чаще всего специальные умения оказываются ненужными.

ТОВАР – ДЕНЬГИ – ТОВАР

В игре действует простая, но очень удобная экономическая система. В начале каждого уровня у тебя есть стартовый набор ресурсов, простенький замок, церквушка и небольшой склад. Все остальное надо строить. На лесопилке деревья превращаются в бревна, в каменоломнях обтесываются огромные валуны, а в рудниках добывается железо. Запасы продовольствия пополняются сразу несколькими способами. Из молока получается сыр. Охотники на оленей и кабанов относят мясо мяснику, рыбаки отправляют свой улов в коптильню, а хлеборобы отвозят зерно в пекарню. Пасечники поставляют в местные таверны мед, из которого варят отличный алкогольный напиток.

Районы отличаются друг от друга не только набором доступных ресурсов, но и климатом. Например, зимой в северных землях температура достигает минус тридцати градусов, а летом не поднимается выше нулевой отметки. Так что тебе придется обойтись без хлеба, рыбы и меда.

Каждую постройку можно модернизировать. Если на первом уровне человечки таскали на собственных горбах по три единицы ресурсов, то на последнем они везут на телегах по девять единиц. После улучшений повышаются и производственные мощности различных предприятий. Народ получает больше продовольствия, в казармах растет число одновременно тренирующихся солдат, увеличиваются и размеры склада.

ЗРЕЛИЩА

Одной еды поселенцам мало. Они хотят носить не только кожаные, но и шерстяные одежды. Это значит, что тебе надо отвести часть земель под







Факты

3 разновидности боевых юнитов

4 климатических зоны и времени года

6 человек входит в пехотный отряд



Проворному вору предстоит пробраться на вражескую территорию и разузнать, в каком из зданий держат плененного Хакина.



Не было бы счастья, да несчастье помогло. На месте сожженного дотла поселка можно разместить поля с пшеницей.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 6.6

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

пастбища с овцами. Кроме того, народ не устраивают летающие возле мясных лавок и коптилен рои мошек, и ты вынужден тратить деньги на изготовление мыла и метелок. Потом у местных выпивох возникает острая потребность промочить горло кружечкой-другой какого-нибудь пойла, и тебе приходится строить таверны. К концу уровня в центре города не остается ни одного деревца. Вдоль вымощенных камнем дорог возвышается множество построек.

Ничто так не поднимает настроение граждан, как фестивали. Из склада на расположенный в центре города рынок выбегает толпа женщин. Мужички бросают все свои дела и бегут знакомиться с дамами. Одни только сборщики налогов продолжают исправно выполнять свою работу. После праздника открываешь закладку статистики и с интересом смотришь, насколько уменьшился процент неженатых жителей.

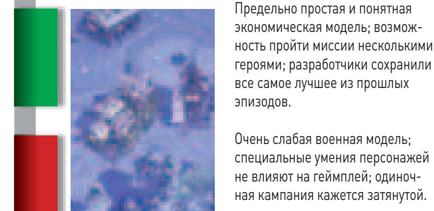
Изредка тебя вынуждают воевать с врагами. В игре очень скромный набор юнитов. Доступны меченосцы, лучники и три разновидности осадных орудий. Сражения напоминают стратегические игры десятилетней давности, когда не существовало никаких боевых формаций, не учитывался рельеф местности, а победа доставалась тому, кто отправил на передовую больше солдат.

ДУШЕВНО

С The Settlers: Rise of an Empire стоит познакомиться как фанатам сериала, так и новичкам. Игра привлекает не только своей простотой, но и добротой. Приятно приблизить камеру к земле и посмотреть, чем занимаются забавные поселенцы. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Предельно простая и понятная экономическая модель; возможность пройти миссии несколькими героями; разработчики сохранили все самое лучшее из прошлых эпизодов.

Очень слабая военная модель; специальные умения персонажей не влияют на геймплей; одиночная кампания кажется затянутой.

7.0

Добротная стратегия. Игра придется по душе тем, кто больше любит строить, нежели воевать.



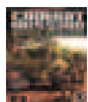
Вместо того чтобы пополнять запасы дерева, лесорубы болтают о всякой ерунде.



Ловись, рыбка, большая и маленькая.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000  В мае появилась первая часть серии – Combat Mission: Beyond Overlord

2002  В свет вышло продолжение – Combat Mission: Barbarossa to Berlin

2003  В продажу поступила Combat Mission: Afrika Korps

2007 27 июня состоялся релиз Combat Mission: Shock Force

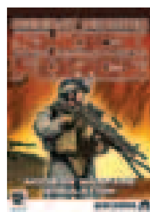
ТЕКСТ: АРТЁМ ЭСТЕЦКИХ


Иногда сражения превращаются в неуправляемую кашу.


Go! Go! Go!

ПУСТЫНЯ В ОГНЕ

ЛИНИЯ ФРОНТА. БЛИЖНИЙ ВОСТОК (COMBAT MISSION: SHOCK FORCE)



ЖАНР ИГРЫ
Wargame
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Battlefront.com
ПОЙДЕТ
Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Combat Mission: Barbarossa to Berlin, Combat Mission: Afrika Korps, Вторая мировая. Издание второе
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlefront.com/products/cmsf

Семь лет назад в жанре походовых стратегий произошла настоящая революция. *Combat Mission: Beyond Overlord* открыла новые горизонты и доказала, что сложный варгейм может быть трехмерным и при этом не потерять ни капли реализма. Фанаты создали много любительских модификаций, а придуманные авторами идеи получили развитие в *Barbarossa to Berlin* и *Afrika Korps*. Однако устаревший движок делал невозможным дальнейший прогресс. Разработчики приняли решение отойти от темы Второй Мировой – в *Combat Mission: Shock Force* нам обещали современное вооружение и режим реального времени (!). Что скрывать, продолжения мы ожидали с трепетом.

PARTY TO DAMASCUS

Combat Mission: Shock Force наглядно демонстрирует концепцию «асимметричной войны». Если кто не знает, это когда у одной стороны полное превосходство в воздухе, современные танки с кондиционерами и кофеварками, КПК повышенной прочности, спутниковая связь и прочие чудеса науки, а у другой – устаревшая бронетехника, советские автоматы ППШ полувековой давности и самодельные фугасы. Соответственно тактика противников кардинально различается. Первые с удовольствием используют последние достижения военной промышленности, вторые всеми правдами и неправдами стараются свести преимущество соперника к минимуму. Получается это у них, прямо скажем, далеко не всегда. С сюжетом авторы немного перегнули палку: террористическая атака, взрыв «грязных бомб» в крупных городах Европы и Америки, сирийский след...
В общем, он тут такой, что ни у кого и вопросов не возникает, с чего это вдруг американские дивизии устроили стремительный марш-бросок в столицу Сирии – древний Дамаск.
Собственно, единственная кампания за США чересчур проста. Мы катком проезжаем по картам, буквально сминая очаги сопротивления. Больше всего это напоминает учения на полигоне, только в роли мишеней сирийская регулярная армия и боевики. Самое интересное начинается в населенных пунктах, когда дистанция минимальна. Впрочем, если не лезть на рожон и использовать пару элементарных тактических приемов, непреодолимых проблем не возникнет. Единственное, что тебе действительно может помешать, – это уродливый интерфейс. Бесспорно, он позволяет очень гибко управлять войсками, но нормально пользоваться им просто невозможно. Необходимо постоянно помнить о горячих клавишах. Виртуозно исполнять на фортепиано Рахманинова немногим сложнее, ей-богу. Установить нужный ракурс камеры – уже проблема. Подсказок нет, как и обучающих миссий. Безусловно, фанаты хардкорных стратегий не ищут легких путей, но новичкам поначалу будет трудновато. Заметим, что на высоком уровне сложности нельзя отдавать приказы во время паузы. Теперь представь, что ты прорываешься на территорию больничного комплекса с трех сторон... Полноценно руководить наступлением *физически* невозможно. Лучше сразу пойти в ванную и тихо удавиться. Или плюнуть на все и играть по старинке, с использованием походовой системы WEGO – отдаем приказы, жмем кнопку и смотрим минутное видео.
Портит впечатление и провальный AI. Он в Shock Force точно такой же, как в RTS десятилетней давности вроде ***Warcraft II*** или ***Command & Conquer***. Отстреливаться солдат с грехом пополам научили, но не ждите, что они попытаются уйти из-под минометного обстрела или окружить засевшего на балконе пулеметчика. Здесь, ко-







Факты

2 воюющие стороны

17 видов артиллерийской и авиаподдержки

49 видов боевой техники



Танковыми боями очень удобно управлять из космоса...





...но линию видимости все-таки лучше оценивать, спустившись на бренную землю.

нечно, особый шарм приобретает сетевая игра с настоящим соперником. Помимо традиционных вариантов, есть совсем уже забытая экзотика – PBEM (Play By E-Mail, когда ходами можно обмениваться по электронной почте).

НО НЕ ВСЕ ТАК ПЛОХО

Вернее, все хорошо. Те, кто не испугается небольших проблем, будут сполна вознаграждены. Разработчики из **Battlefront.com** проявили определенную смелость, когда решили отойти от навязшей в зубах темы WW2 с хорошо известными правилами, чтобы создать куда более сложную модель современных боевых действий. И это у них получилось блестяще! Признаться, мне трудно говорить о Shock Force без придыхания, ведь на сегодняшний день ничего подобного более просто не существует! ***World in Conflict***? Не смешите. Тут каждый человек – неповторимая индивидуальность со своими характеристиками, навыками и снаряжением. О проработанной системе повреждений техники я не говорю – это само собой разумеется. Масштаб сражений очень разный: от короткой яростной схватки в сирийской деревушке до танкового боя на большой дистанции (минимальный размер карты 250x250 м, максимальный – 4x4 км). Можно специальными зарядами пробивать стены и штурмовать здания (до восьми этажей!). Одно моделирование связи между различными подразделениями достойно отдельного рассказа (если вкратце, то информация о расположении врага не становится сразу известной всем дружественным силам: отряд пехотинцев может засечь на крыше группу подозрительных личностей с гранатометами, но пройдет некоторое время, прежде чем об этом узнает экипаж «Брэдли» на соседней улице; возможно, и не узнает). Когда у тебя в руках такая игра, о мелочах вроде графики и звука говорить как-то неудобно, но с этим у Shock Force все в порядке. Ну, почти. Нет ничего лишнего, все исключительно функционально: отражения и какие-то сногсшибательные спецэффекты отсутствуют, хотя рисунок на подошвах солдатских ботинок различить можно. У Combat Mission блестящее будущее. Есть куча оружия и техники, есть режим «быстрой битвы», есть редактор. Уже доступен патч версии 1.03, значительно облагораживающий военный симулятор. В самом скором времени появятся новые миссии, кампании, фанатские моды, официальные дополнения… И лучшее, конечно, впереди. PCG

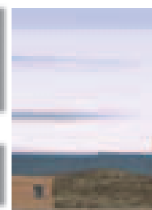


Меню вызова артподдержки – единственное удачное решение в местном интерфейсе.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	4.5





Актуальная тема войны на Ближнем Востоке, огромное количество оружия и техники, генератор сражений, удобный редактор, удачное звуковое оформление.

Непривлекательный внешний вид, ряд графических недоработок, кошмарный интерфейс, вялый AI, отсутствие обучающего режима.

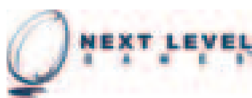
7.5

Уникальный, невероятно реалистичный симулятор боевых действий в современных условиях.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000



В канадской провинции Квебек появляется новая игровая студия Beenox Studios. Отец-основатель – Доминик Браун (Dominic Brown)

2004

В марте компания разделилась на два подразделения: Beenox Shift и Beenox Score. Первое и по сей день успешно портирует консольные проекты на PC. Beenox Score занимается разработкой оригинальных игр

2005

После нескольких лет успешного сотрудничества издательство Activision покупает Beenox

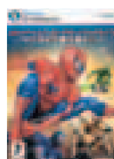
2007

К мировой премьере мультфильма Bee Movie («Би Муви: Медовый заговор» в российском прокате) Beenox готовит к выпуску одноименную игру

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН

SPIDER-MAN: FRIEND OR FOE

И НЕ ДРУГ, И НЕ ВРАГ, А ТАК



ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

РАЗРАБОТЧИК
Beenox Studios

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Главный программист Феликс Рой (Felix Roy)

ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.spiderman-friend-or-foe.com

ПОХОЖЕСТЬ
Marvel: Ultimate Alliance, Spider-Man: The Movie

Лет десять назад большим спросом пользовались маленькие пластмассовые игрушки, изображавшие супергероев. Родители покупали для своих чад фигурки Бэтмена, Оптимуса Прайма и, конечно же, Человека-паука. Милые безделушки ломались довольно быстро, а стоили немалых по тем временам денег. Но ребятне было все равно: для них возможность подержать в руках любимого персонажа дороже всех сокровищ мира.

Spider-Man: Friend or Foe – это тоже своего рода хрупкая игрушка, на обложке которой стоит написать: «Для детей от 3 до 7 лет». Ибо взрослым просто не понять, что же в ней такого хорошего и за что они отдали большую сумму.

ПРИВЕТ, ДЕТСАД!

Но перед тем как ты перевернешь страницу и покинешь наш детсадовский утренник, позволь мне рассказать о сюжете – вдруг он тебя заинтересует? Как-то раз на крышу небоскреба упал метеорит. И все бы ничего, но вместе с ним на Землю попал вирус, который подцепили тринадцать злейших врагов Питера Паркера (альтер-эго Человека-паука). Казалось бы, наконец-то главному защитнику Америки повезло. Но не тут-то было! Злодеи стали еще коварнее. Чтобы обезвредить инопланетную заразу, правительство США позвало на помощь Человека-паука. Для начала необходимо излечить врагов, а затем попросить (!) их помочь уничтожить заразу. Так что не удивляйся, когда напарником Паркера на некоторое время станет Зеленый Гоблин.

БЕЗОСТАНОВОЧНЫЙ ЭКШЕН

Прыг-скок, прыг-скок. Ловко паучишка скачет по уровням вместе со своим напарником. От игрока требуется совсем немного: добраться из точки А в точку Б и по пути расправиться с десятком глупеньких монстров, подосланных неизвестно кем. Каждые два уровня мы встречаемся с боссом – одним из врагов Человека-паука. Поверженный злодей становится членом вашей команды. То есть к концу игры все тринадцать супергероев чуть ли не побратаются с Паркером.

В Friend or Foe в любой момент можно переключаться между персонажами. Правда, играть за доктора Осьминога, Венома или Блэйда интересно первые десять минут. Герои обучены лишь паре простеньких ударов и захвату. Вся нагрузка падет на плечи Человека-паука, в то время как его напарники всего-навсего легонько пинают недругов. К счастью, Паркер успешно справляется. У Питера богатырская сила и крепкое здоровье, а также несколько способностей вроде увеличения возможности нанести критический удар или швыряния огненными шарами. Запасы энергии пополняем с помощью золотых монеток, выпадающих из повер-

Подцепляя врагов, Паркер подбрасывает их в небо, а затем с огромной высоты бросает на землю – и это только разминка



Факты

2 костюма для Человека-паука

10 часов на прохождение игры

300 очков стоит новая способность



На финальных уровнях монстры не подпускают к себе и на пару метров.



На некоторое время Человек-паук и Веном забыли о вражде и стали напарниками!



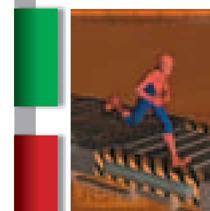
женных врагов. В штабе есть специальный аппарат, где собранные деньги можно обменять на новые умения и прокачать старые. Вот только за всю игру я лично ни разу этим не воспользовался. Да и зачем нам дополнительные таланты, когда беспрерывная долбежка по кнопке удара решает все проблемы? А что творит Спайди в воздухе – это не передать словами! Паркер использует свою паутину как лассо. Подцепляя врагов, он подбрасывает их в небо, а затем с огромной высоты бросает на землю – и это только разминка! Список комбо у Человека-паука раза в три больше, чем у его напарников. Здесь есть и обычные подсечки, и разные захваты, и цирковые кульбиты в воздухе с многочисленными кувырками. Враги, словно кегли в боулинге, разлетаются кто куда. Поначалу это здорово веселит, но затем страшно надоедает.

МАЛЬЧИШКИ И ДЕВЧОНКИ, А ТАКЖЕ ИХ РОДИТЕЛИ

Next Level Games двигалась совершенно не в том направлении. Надо было хоть както разнообразить происходящее, но вместо этого студия неделями корпела над системой прокачки. Видимо, оставшееся время авторы потратили на красивые видеоролики в высоком разрешении (ей-богу, если у Next Level Games не сложится с играми, пускай займется мультипликацией!). Попутно они сочинили много уморительных диалогов. Но все это не спасает игру. Для маленьких детей упомянутые проблемы не помеха, им проект понравится благодаря яркой мультяшной картинке и присутствию любимых героев. А вот для взрослых Friend or Foe куда менее привлекательна. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0



Мультяшная графика; возможность поиграть за несколько персонажей; хорошая режиссура видеороликов; масса действительно смешных шуток; добротный саундтрек.

Странная камера; неудобное управление; бесполезная система прокачки способностей; недостаточная сложность; однообразный игровой процесс.

6.0

Еще одна игра по мотивам комиксов Marvel. Понравится детям, взрослым вход воспрещен!



Большие монстры могут двинуть так, что Паркера отбросит на пару метров.

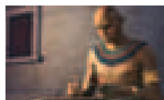


Командный центр супергероев. Здесь можно обменять одного напарника на другого и выучить новые способности.



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

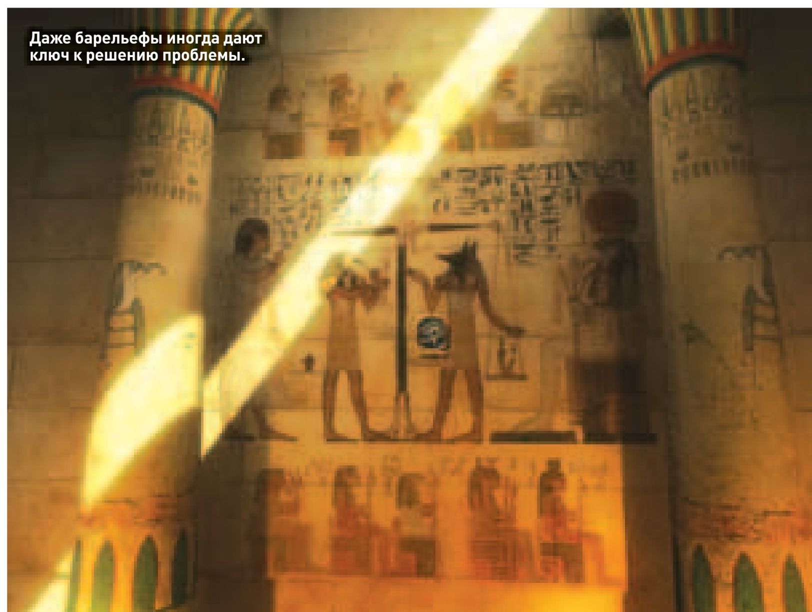
2003  Выходцы из Cryo Interactive основали Kheops Studio

2004  Вышла первая адвенчура компании – The Egyptian Prophecy

2005  Авторы создали свою лучшую работу – Return to Mysterious Island

2006 В продаже появилась SafeCracker The Ultimate Puzzle Adventure – ремейк набора головоломок

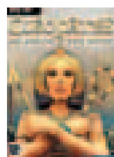
ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ


Даже барельефы иногда дают ключ к решению проблемы.


Скоро мы безжалостно разломаем памятник архитектуры.

CLEOPATRA: A QUEEN'S DESTINY

CRYO + KHEOPS = ?



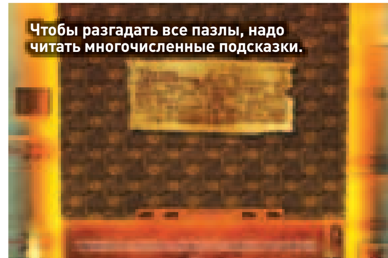
ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Nobilis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Kheops Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 500MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cleopatre-lejeu.com
ПОХОЖЕСТЬ
Echo: Secrets of the Lost Cavern, The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses

Французские адвенчуры феноменальны, ничто с ними не сравнится. Разработчики из других стран стараются, придумывают сложные сюжеты, веселые шутки и запоминающихся персонажей. А на родине Бальзака ценят созерцательное, чувственное и даже иррациональное. Самое занятное то, что все традиции когда-то придумала одна-единственная студия – Cryo. И ее история – просто-таки хрестоматийный пример громкого успеха и не менее впечатляющего падения, когда несколько ярких и самобытных шедевров уступили место бесчисленным скучным и уродливым поделкам. Но даже спустя много лет мы узнаем в том или ином проекте характерный почерк.

Все потому, что после закрытия большой компании появилось сразу несколько новых. О всякой там шушере говорить не будем. Одна за другой они повторяют судьбу своей прародительницы. Нас интересует **Kheops**, которая несколько лет назад просто-таки удивила крепенькой ***Return to Mysterious Island***. Шутка ли – сотворить адвенчуру, рядом с которой даже расфуфыренный ***Myst IV: Revelation*** казался грошовой мазней!
С тех самых пор я жду чуда. Когда же наконец ребята вырвутся из заколдованного промежутка между шестью и восемью баллами? Но чудо все не случается. Да, наверное, и не произойдет никогда. Ведь новых идей не появляется, игры так и остаются короткими, а самое печальное – похожими друг на дружку. Неужели «французская школа» – это проклятие, от которого не спастись?

КОЗНИ ФАРАОНОВ

Есть и еще кое-что, сулящее беды дизайнерам, сценаристам и художникам. Это культура Древнего Египта. Думаю, никто даже не возьмется подсчитать, сколько раз мы видели в тех или иных проектах всевозможные пирамиды, сфинксов, обелиски, гробницы, статуи и прочие ужасы. И опять же наследием фараонов особенно дорожат французы. Вот хлебом их не корми, дай только сварганить адвенчуру о каком-нибудь болезном Рамзесе или Тутанхамоне. Kheops тоже в долгу не осталась. Собственно, начинала она с ***The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses*** (***Egypt III***), продолжавшей известный сериал от **Cryo**. И теперь снова испытывает наше терпение, в этот раз историей про Клеопатру.
Хотя история – это громко сказано. Так себе, зарисовочка. Царица разругалась со своим братом и соправителем Птолемеем, тот решил захватить власть и похитил ее любимого звездочета Аккада. А без мудреца красавице никак не узнать свою судьбу, не проведать волю богов о союзе с Юлием Цезарем. Кто же спасет положение? Ну конечно же, грек по имени... Томас. Он отправляется на поиски Аккада и его очаровательной дочки (хотя на самом деле девица очень даже страшненькая) Ириды. Тут сказка заканчивается и начинается самая настоящая Cryo.
Дверь в обсерваторию закрыта, как быть? Ломать? Залезть в окно? Вот еще. Лучше починим статую Эроса (от-


Чтобы разгадать все пазлы, надо читать многочисленные подсказки.



Факты

2 знаменитых чуда света

5 незапоминающихся героев

12 знаков зодиака



Пирамиды, пальмы, туман... Скучно.



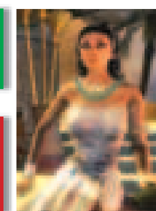
И нет объяснения, почему статуя Эроса оказалась в египетском саду.



куда она в египетском поместье?) и выпустим стрелу точнехонько в глаз изображенному на стене животному. Откроется секретный проход. Надо пройти в библиотеку? Побегаем на посылках у сумасшедшего жреца, повелевающего целой армией дрессированных крокодилов. Хотим сбежать от чудовищ? Готовим сложнейшее зелье. В александрийском маяке и вовсе проделываем дыру с помощью катапульты, иначе не войти. Думаю, продолжать не стоит. Забудь о сюжете. Все, что здесь нужно делать, – возиться с механизмами и решать головоломки. Подчас вопреки здравому смыслу. И шлейка сценария душит, хочется вырваться и сбежать. Что-то подобное я чувствовал, когда мучился с «логикой» ***Echo: Secrets of the Lost Cavern***. Разве что задумка со знаками зодиака хороша. Поначалу мы выбираем свое созвездие-талисман. В какие-то дни оно помогает хозяину. В остальные приносит несчастья: вещи чаще ломаются и приходится искать способ их починить. Никогда не знаешь заранее, как пойдут дела, всякое может приключиться. А после финала открываются еще два знака – вечная удача и вечная неудача. Вот только ума не приложу, кому захочется второй (и уж подавно третий) раз проходить ***Cleopatra: A Queen's Destiny***. Даже несмотря на то что ее легко пробежать часа за четыре. Совсем скоро мы увидим еще одну адвенчуру от Kheops – ***Nostradamus: The Last Prophecy***. Не хочу пророчить ничего дурного, но мне кажется, что она продолжит печальную традицию: меньше смысла, меньше времени у экрана, меньше интереса. А жаль, хорошая была команда, надежды подавала. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★★☆	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★☆	5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0

Забавное решение со знаками зодиака, приносящими несчастье или удачу; некоторые пейзажи получились вполне сносными.

Заезженная тема; загадки лишены здравого смысла; сюжет сочинили для галочки, он только мешает; блеклые образы главных героев; слишком похожа на предшественниц.

5.5 **Просто еще одна коротенькая адвенчура о Египте для поклонников древности.**



Александрийскую библиотеку заполонили дрессированные крокодилы. Ну хоть не слоны, и на том спасибо.



Это чудовище очень боится обычной палки.

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – BIOSHOCK



РАЗРАБОТЧИК: 2K AUSTRALIA, 2K BOSTON
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: 2KGAMES.COM/BIOSHOCK/ENTER.HTML
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

Один из лучших шутеров последних лет. Великолепная графика, незабываемое музыкальное оформление, захватывающий сюжет, две концовки. Ты сам выбираешь, каким путем проходить игру: уничтожать врагов с помощью огнестрельного оружия или использовать всевозможные способности.

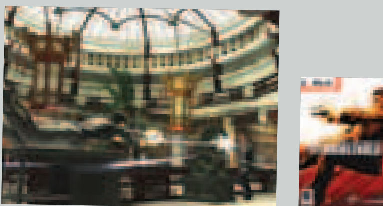
ЧТО ЕЩЕ?

CLIVE BARKER'S: JERICHO
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ACTION

I МЕСТО – STRANGLEHOLD



РАЗРАБОТЧИК: MIDWAY STUDIOS CHICAGO
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND GAMES
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: STRANGLEHOLDGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ТЕМА НОМЕРА

Stranglehold – лучший преемник Max Payne и, кроме того, первая игра, над которой работал известный режиссер Джон Ву. Сражаясь с противниками, полицейский Текила красиво зависает в воздухе, уклоняется от пуль, съезжает по перилам и стреляет из двух пистолетов разом.

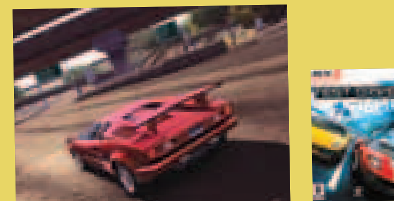
ЧТО ЕЩЕ?

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (43)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, ИГРА МЕСЯЦА

SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED



РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

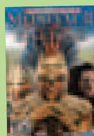
COLIN MCRAE: DIRT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

STRATEGY

I МЕСТО – MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS





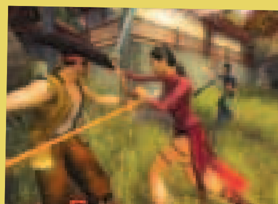
РАЗРАБОТЧИК: THE CREATIVE ASSEMBLY
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TOTALWAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

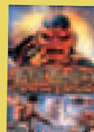
Спустя год после выхода замечательной Medieval II: Total War разработчики из Creative Assembly порадовали нас отличным дополнением. Четыре кампании, множество воинов, включая бесчисленные индейские племена, улучшенный искусственный интеллект – настоящая награда для поклонников жанра.

ЧТО ЕЩЕ?
COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0
WORLD IN CONFLICT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (47)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА

ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION





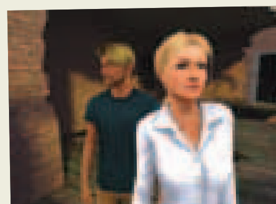
РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

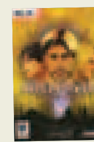
Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала.

ЧТО ЕЩЕ?
WITCHER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА
NEVERWINTER NIGHTS 2: THE MASK OF BETRAYER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

ADVENTURE

I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH





РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHE-ANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

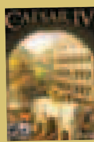
Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?
THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR IV





РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

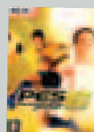
Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?
FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6





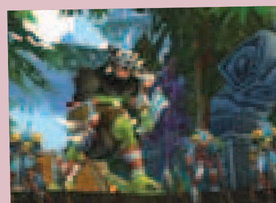
РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

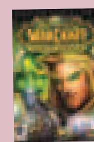
По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?
FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 6.0
VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE





РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

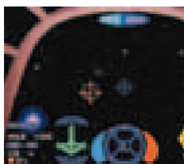
The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?
EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

Главные достижения



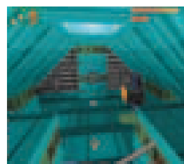
1983–1999 годы
Серия Ultima
ЖАНР
Role-Playing Game



1990–1998 годы
Серия Wing Commander
ЖАНР
Simulation



1992–1993 годы
Серия Ultima Underworld
ЖАНР
Action/Role-Playing Game



1994 год
System Shock
ЖАНР
Action



1995 год
BioForge
ЖАНР
Action/Adventure



1995–1996 годы
Серия Crusader
ЖАНР
Action

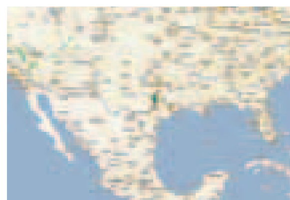


1997 год
Ultima Online
ЖАНР
MMORPG

КОМПАНИЯ

Origin Systems, Inc.

ДЕВИЗ
We Create Worlds
ДАТА ОСНОВАНИЯ
1983 год
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
Остин, Техас, США



ДОСКА ПОЧЕТА

Крис Дэйвис (Chris Davis) – арт-директор серии Wing Commander

Кен Демарест (Ken Demarest) – создатель BioForge

Ричард "Lord British" Гарриотт (Richard Garriott) – сооснователь студии и создатель серии Ultima

Раф Костер (Raph Koster) – ведущий дизайнер Ultima Online

Крис Робертс (Chris Roberts) – создатель серии Wing Commander

Уоррен Спектор (Warren Spector) – продюсер Ultima Underworld и System Shock

Тони Зуровец (Tony Zurovec) – создатель Crusader: No Remorse

В переводе с английского origin – «начало» или «источник». Более подходящего названия для такой компании придумать сложно. Многие жанры появились и развивались именно благодаря дизайнерам и программистам **Origin Systems**. Их задумки мы и поныне встречаем в тех или иных современных проектах. Если подробно останавливаться на каждой работе, анализировать ее значение для игровой индустрии, то понадобится страниц двадцать. Поэтому вспомним самые значимые моменты истории компании.

К 1983 году небезызвестный **Ричард Гарриотт** уже успел создать две части своего главного творения – ***Ultima*** (не считая приквела, который назывался ***Akalabeth***). Популярность сериала росла, доходы тоже, и Гарриотт решил, что ему по силам самому выпускать собственные игры. Вместе с отцом **Оуэном**, братом **Робертом** и программистом **Чаком Буэше** (Chuck Bueche) он основал собственную студию и назвал ее Origin. Вскоре на прилавках появилась ***Ultima III: Exodus***.

За последующие семь лет ребята выпустили множество ролевых игр на самые разные темы. Это и сказочная ***Knights of Legend***, и футуристическая ***Space Rogue***, и даже смелый эксперимент под названием ***Omega***. В последнем от игрока требовалось, чтобы он сам написал достойный искусственный интеллект для управляемых им танков, дабы они смогли победить машины соперника.

Очень много интересных проектов вышло в 1990 году. ***Bad Blood*** – своеобразная предшественница ***Fallout***. Мы оказывались в мире, пережившем ядерную катастрофу. Злой лидер одного из людских племен мечтает уничтожить мутантов, а мы должны предотвратить войну. ***Ultima VI: The False Prophet*** поразила невероятной красотой и интерактивностью. Почти все вещи (и даже мебель) можно было взять или передвинуть. И конечно же, не забыть первый ***Wing Commander*** – игру, которая вывела жанр космических симуляторов на новый уровень. Отличный сюжет с замечательно поставленными сценами, продуманная летная модель – лишь вершина айсберга творчества **Криса Робертса**.

В 1992-м преуспевающее издательство заметила **Electronic Arts**. После недолгих переговоров толстосумы купили компанию Гарриоттов. В то время многие разработчики выпускали ролевые игры, где партия двигалась не плавно, а перескакивая с клетки на клетку – дискретно. ***Ultima Underworld: The Stygian Abyss*** стала первой RPG, где игрок сам вертел камеру в любом направлении. Правда, третьего измерения в ней не было. Тогда же вышла ***Ultima VII: The Black Gate***, которую и поныне считают одной из лучших ролевок в истории жанра. Если сравнить с ней ***Dark Sun*** от **SSI** и, что важнее, ***Baldur's Gate***, то мы увидим очень много общего.

В 1993-м Origin согласилась издать ***ShadowCaster*** – FPS на движке Wolfenstein 3D. Сделала ее **Raven Software**. В 1994-м вышла ***Wing Commander III: Heart of the Tiger***, где впервые участвовали настоящие голливудские актеры. Тогда же **Looking Glass Studios** создала один из своих лучших проектов – ***System Shock*** – предвестницу ***BioShock***.

А вот ***Ultima VIII: Pagan*** стала разочарованием, особенно после гениальной седьмой серии. EA вмешивалась в разработку, постоянно торопила Origin и сгубила сиквел. Хотя графика там была непревзойденная на тот момент. Немного скрасили разочарование еще два шедевра. ***BioForge*** поведала о приключениях киборга, борющегося с тоталитарной сектой. ***Crusader: No Remorse*** рассказала о мрачном будущем, где правят могущественные корпорации. Мы управляли элитным спецназовцем. Игра поразила в первую очередь новаторским движком. От выстрелов ломались многие предметы обстановки и даже стены. А врагов разрешили умерщвлять самыми жестокими способами, в том числе распыляя их и поджигая.

Последним большим успехом стала ***Ultima Online***, пробудившая массовый интерес публики к сетевым мирам. После завершения работ над провалившейся ***Ultima IX: Ascension*** (изначально игра должна была быть изометрической, но тот движок посчитали несовременным и отдали под UO) Гарриотт покинул свою компанию. Поначалу EA решила, что Origin будет разрабатывать лишь онлайновые игры. Но быстро отменила ***Privateer Online***, ***Harry Potter Online*** и ***Ultima Worlds Online: Origin***. А в 2004-м закрыла проект ***Ultima X: Odyssey*** и окончательно расформировала именитую компанию. Похоронено несколько отличных брендов, вряд ли мы когда-нибудь увидим сиквелы. Ликвидирована команда гениальных единомышленников. Сейчас многие из них основали собственные компании или работают в крупных издательствах вроде **Sony Online Entertainment**. Таков итог противостояния корпоративных интересов и живой творческой мысли. **PCG**

W.E.L.L. ONLINE


АМАН-АНАДОР.
ОФИС КРУПНОГО
ЧИНОВНИКА Г-НА БЛИЭЗА.






В ЭТО ЖЕ ВРЕМЯ.
НА КРЫШЕ СОСЕДНЕГО ЗДАНИЯ.

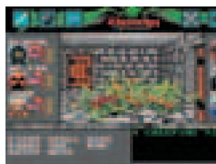

PLAY WELL • STAY WELL
www.wellonline.com
реклама


СПУСТЯ 11 ЧАСОВ.
ГЛАВНАЯ МОЛЕЛЬНАЯ
МОНАСТЫРЯ РЕВНОСТИ АНАДОРА.
SIBILANT INTERACTIVE
REVEALITY

Проекты



1988 год
Wizardry V: Heart of the Maelstrom
(Sir-tech Software)
Role-Playing Game
Дизайнер



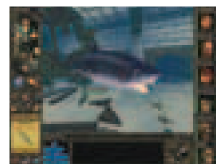
1990 год
Wizardry: Bane of the Cosmic Forge
(Sir-tech Software)
Role-Playing Game
Главный дизайнер и программист



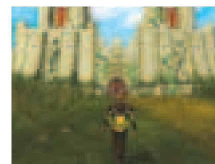
1992 год
Wizardry: Crusaders of the Dark Savant
(Sir-tech Software)
Role-Playing Game
Главный дизайнер и программист



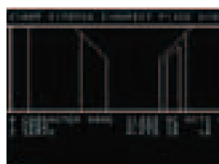
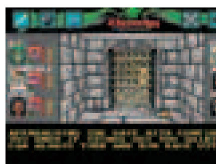
1995 год
CyberMage: Darklight Awakening
(Electronic Arts)
Action
Дизайнер, программист



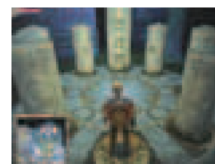
2000 год
Wizards & Warriors
(Bethesda Softworks)
Role-Playing Game



2005 год
Dungeon Lords
(DreamCatcher Interactive)
Action/Role-Playing Game
Главный дизайнер, сценарист

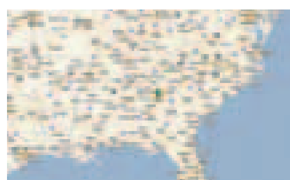




ВИДНАЯ ОСОБА

Дэвид Брэдли (David W. Bradley)

ИМЯ
Дэвид Брэдли (David W. Bradley)
МЕСТОЖИТЕЛЬСТВО
Атланта, Джорджия, США



Когда видишь перед собой действительно хорошую игру, хочется только одного – поскорее заполучить продолжение. И вот оно выходит. А потом еще одно. И еще. Попутно появляется несколько клонов, да еще и каждый с собственными сиквелами. Рано или поздно когда-то блестящая идея теряет свою привлекательность, становится банальным штампом и забывается. К тому же подрастает новое поколение, у которого собственные вкусы, воззрения и предпочтения. Им не нужен вчерашний шедевр, боготворимый мамой и папой. И уж точно они не обратят внимания на славного создателя блокбастера. А если кто-нибудь ненароком упомянет его имя, поморщатся и спросят: «Кто?»

Пятнадцать лет назад нельзя было и помыслить, чтобы **Дэвид Брэдли** вновь стал никому не известен. Впервые молодой дизайнер проявил себя в 1988 году, когда ему довелось участвовать в разработке ***Wizardry V: Heart of the Maelstrom***. Сериал Wizardry к тому времени стал культовым, особенно в Японии. Его авторы на пару с **Ричардом Гарриоттом** (Richard Garriott), автором ***Ultima***, практически изобрели жанр RPG. Они впервые применили вид от первого лица, походовую боевку, придумали интересную ролевую систему и не забывали о хороших сюжетах. В четвертой серии их фантазия достигла апогея – мы должны были командовать эмиссарами темного волшебника Вердны, которого победили в самой первой части, и сражаться с героями. Но затем главные дизайнеры Wizardry оставили **Sir-Tech**. И тут пригодился Дэвид. Он сумел переосмыслить наследие своих предшественников. Поначалу осторожно, но вскоре освоился и стал вносить все больше изменений. Как ни странно, фанатам все его задумки понравились. Wizardry заметно похорошела, стала по-настоящему нелинейной, а ролевая система и квесты просто не давали оторваться от экрана. Сложная и умная ролевая игра – фактически мечты многих игроков наконец стали реальностью. Настоящим триумфом Дэвида стала ***Wizardry: Crusaders of the Dark Savant***. Многие и поныне считают ее одной из лучших RPG в истории. Один только сюжет заслуживает стоячей овации. Те, кто знаком с восьмой серией, распутывали клубки, которые Брэдли намотал в двух предыдущих эпизодах. Через несколько лет Sir-Tech выпустила даже юбилейное издание ***Wizardry Gold***, специально для платформы Windows (оно отличалось полной озвучкой и роликами). Поклонники ждали финала трилогии, но дизайнер неожиданно покинул канадскую компанию. Почему это произошло – доподлинно неизвестно.

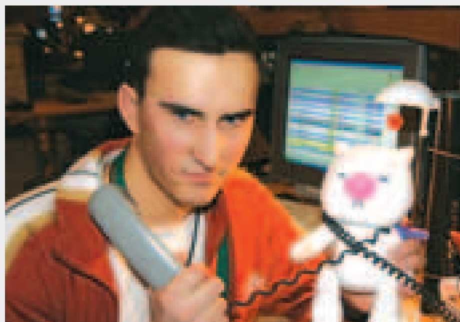
В 1995-м **Electronic Arts** и **Origin** выпустили киберпанкшутер ***CyberMage: Darklight Awakening***, где рассказывалось о борьбе могущественных корпораций с повстанцами. Неожиданно многие увидели имя Брэдли в титрах.

В том же году дизайнер основал собственную студию **Heuristic Park**. Вскоре появились слухи о новом проекте – ***Swords & Sorcery***. Конечно, это была ролевушка, «настоящее продолжение Wizardry», как решили многие. Ждать пришлось очень долго. Бесконечные смены издателей и названий (из-за проблем с авторскими правами проект переименовали в ***Wizards & Warriors***) и нехватка финансирования растянули время создания аж на пять лет – непозволительная роскошь. Когда игра наконец появилась в продаже, она оказалась никому не нужна. Уже вышли ***Baldur's Gate*** и ***Planescape: Torment***, публика не хотела возвращаться к классической RPG. К тому же очень сложной и не менее глючной. Дэвид опередил все то, что мы увидели позднее в ***Wizardry 8***, но какая теперь разница, если продажи оказались, мягко говоря, скромными. Хотя те, кто не испугался устаревшей графики и программных ошибок, с удовольствием познакомились с классикой.

Из произошедшего маэстро сделал самые неправильные выводы. Еще пять лет (!) он посвятил созданию ***Dungeon Lords***. Опять же устаревшая графика, невнятная боевая система и море разливанное багов сделали свое черное дело. Не спасли ни патчи, ни «золотое» переиздание. Кого в 2005-м можно было заинтересовать одноклеточными квестами и донельзя избитым сюжетом? Разве что подземелья были интересными, да и то лишь ветеранам.

Heuristic Park не закрылась. Кто знает, быть может, в ее недрах зреет новый проект. И вдруг на этот раз Брэдли сумеет угадать чаяния молодой аудитории? **PCG**

EDITORIAL



ПИРАТСТВО, ЦЕНЫ И МЕДВЕДИ

Безусловно, главное событие ноября – «Игромир 2007». В этом году на крупнейшую российскую выставку электронных развлечений приехало еще больше западных издателей и разработчиков: Disney Interactive, Midway, Nintendo, Eidos, Electronic Arts, Microsoft, SEGA, Sierra Entertainment, Sony Computer Entertainment, THQ, Vivendi Games. Настороженные взгляды в сторону страны, где процветает пиратство, игры продаются в «джевелах» по смехотворной цене, а по улицам ходят медведи, остались в прошлом. EA уже обосновалась в столице нашей родины. По некоторым данным, рвется к нам и Ubisoft. Несмотря на то что до сих пор доля контрафактной продукции по сравнению с лицензионной непозволительно высока, западные динозавры индустрии понимают, что и в таких условиях здесь можно заработать. Поэтому и открывают в России собственные представительства, отходят от работы через отечественных издателей.
Выход на наш рынок сопряжен с повышенными рисками. На Западе коробка с игрой AAA-класса продается за 50–60 долларов. Большинство же россиян не готовы платить даже за хитовую игрушку более 20. Мы все привыкли получать за 500 рублей два, а то и три диска. Но агрессивная ценовая политика в борьбе с пиратством не продлится вечно. И пока мы не приблизимся к западным ценам на продукцию, зарубежные издатели не будут воспринимать нас всерьез. О ценах сегодня порассуждает Александр Суслов.



ЦЕНА 700 руб.



THE ORANGE BOX

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два DVD
URL www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=361

Наверное, виноват ролик ***Team Fortress 2***, представлявший нам пулеметчика, – идеальный lip sync (синхронизация движений губ и речи), хорошо подобранный голос и живой русский язык заставили ждать локализацию с нетерпением и надеждами. Русская версия вышла день в день с мировым релизом, за что отделу локализации **«Буки»** можно пожать трудовые руки – не так часто хиты выходят у нас без задержек.
В комплект поставки снова включили логическую аркаду «Система активации игры через Steam». То ли слишком много пользователей одновременно решили активировать свои «оранжевые коробки», то ли святой Исидор, покровитель интернета, в последнее время на нас рассердился: без проблем игра устанавливается только у избранных. Понятно, что «Бука» здесь ни при чем, но факт остается фактом.
Однако есть за что пожурить и локализаторов: отечественная версия ***The Orange Box*** получилась далеко не идеальной. Сложилось впечатление, что бить собирались сильно, но потом передумали. Подбор актеров разочаровывает своей... стандартностью. Все голоса до того заезжены, что кажется, будто мы все это уже слышали и видели.
Текст переведен адекватно или не переведен вовсе (к примеру, в комментариях разработчиков к ***Half-Life 2: Episode Two***). А вот английская речь прорывается намного чаще: ближе к концу игры персонажи второго плана забывают великий и могучий с завидной регулярностью. Трагический финальный ролик с рыдающей Аликс я смотрел в первоначальном варианте, на английском.
Об идеальном lip sync речь не идет – мимика и жестикуляция персонажей зачастую не вяжутся с речью. Есть расхождения с озвучкой и в субтитрах: они иногда не совпадают с тем, что говорят персонажи. Реплики накладываются и смешиваются, что разочаровывает.
Локализация игры-малютки ***Portal*** также не впечатляет. Голос компьютера похож на речь актрисы, озвучивающей детскую электронную забаву, в обработке Sound Forge. Возможно, хотели как лучше, но получилось как всегда. Ждем эпизод третий.





ИНТЕРВЬЮ С КОММЕНТАТОРАМИ FIFA 08

FIFA уже не первый год показывает и говорит по-русски. Матчи _FIFA 08_ на PC и консолях текущего поколения снова комментируют Василий Уткин и Василий Соловьев. Над озвучкой версии для консолей следующего поколения работали все тот же Василий Соловьев и присоединившийся к нему Юрий Розанов. У г-на Соловьева мы брали интервью в прошлом году. Теперь пришел черед побеседовать с его коллегами о впечатлениях от записи комментариев к FIFA 08 и их отношении к играм.


Василий Уткин.


Юрий Розанов.

PC ИГРЫ: Когда вам предложили поработать над локализацией FIFA 08, долго раздумывали или сразу дали согласие?
Юрий Розанов (далее – Ю.Р.): Разумеется, сразу. Все новое – интересно. И к тому же, безусловно, работает на имидж. Я не отношу себя к числу комментаторов, для которых статус матча (финал, к примеру) важнее, чем «наполнение». Но глупо утверждать, что такое внимание мне не польстило.
Василий Уткин (далее – В.У.): Я раздумывал о работе год назад. Взвешивал все, размышлял... На этот раз вопрос был исключительно в том, успею ли я в конкретные сроки выполнить конкретную работу. Хочу ли я озвучивать FIFA 08 – такой вопрос уже не стоял. Я отлично понимаю, что мне как комментатору это дает великолепную возможность, что называется, прийти в каждый дом.

PC ИГРЫ: Помимо технических аспектов, чем еще отличается комментирование футбольного матча в прямом эфире и запись комментариев для компьютерной игры?
Ю.Р.: Всем. Запись комментариев для компьютерной игры не имеет ничего общего с «лайвом». Тут от прямого эфира только драйв. Эффект же сиюминутности достигается «междометийной» интонацией.
В.У.: С моей-то стороны – какие технические аспекты? Наушники надел, кнопочку нажал – да и говори.
А все остальное как раз отличается. Во время записи комментариев для игры матча перед глазами нет. Описывается ситуация на поле, моя задача – озвучить ее способами так десятью – пятнадцатью.

PC ИГРЫ: Какие впечатления? Что оказалось самым трудным?
Ю.Р.: Трудным было все. Мне никогда не приходилось делать ничего подобного. А на пятом десятке учиться почти с нуля, да еще и на собственных ошибках, – непросто.
В.У.: Самое сложное – быть эмоциональным. Во время трансляций происходящее на поле, атмосфера большого футбола, стадион – все располагает. Поэтому нужные интонации рождаются непроизвольно. А здесь их нужно придумывать. Я уставал.

PC ИГРЫ: Пришлось ли работать с текстом лично? Или от вас требовалось зачитывать уже готовые реплики?
Ю.Р.: Я не зачитывал реплики. Комментарий, по-моему, и не должен быть заранее написанным текстом. Иначе для озвучивания подобных игр можно приглашать актеров или дикторов.
В.У.: Готовых реплик не было – только описание игровой ситуации. Например: защитник теряет мяч на своей половине поля, соперник создает опасную контратаку. Два-три самых банальных примера реплики дано. Остальные нужно придумать.

PC ИГРЫ: Вы наверняка слышали англоязычный комментарий. Насколько наш лучше? В целом довольны результатами проделанной работы?
Ю.Р.: Нет, англоязычного не слышал. Однако могу предположить, что западные мастера



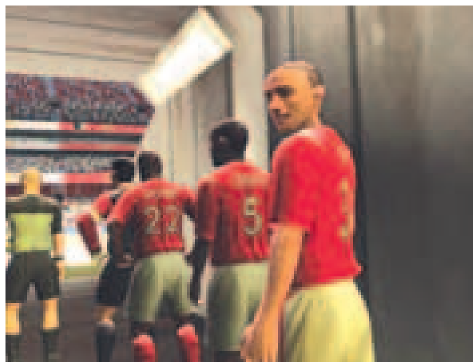


КЕРЖАКОВ НА ОБЛОЖКЕ

В России лицом FIFA 08 стал Александр Кержаков – именно он попал на обложку игры. В Австрии продукт EA продвигает Андреас Иванчич из «Панатинаикоса», в Германии – Мирослав Клозе из «Баварии», во Франции – Франк Рибери из того же мюнхенского клуба, в Испании – Серхио Рамос из мадридского «Реала», в Польше – Эусебиус Смолярек из «Расинга», в Великобритании и Португалии – соотвественно Уейн Руни и Криштиану Роналду из «Манчестер Юнайтед», в Швейцарии – Транкилло Барнетта из ливеркузенкого «Байера», в Бразилии – Алехандре Пато из «Милана», в Мексике и Соединенных Штатах Америки – Гильерма Очоа из «Клаб Америка» и Джози Алтидоур из нью-йоркского «Ред Булл». Во всех остальных странах с прилавков покупателям улыбается Рональдиньо.

слова в определенной степени зациклены на цифрах, статистике. Мы же больше нацелены на качественную, а не количественную оценку эпизода.

В.У.: Я не стремился ни у кого выигрывать. Я лишь старался комментировать в своей, привычной для зрителей манере. Результатом доволен. Если сравнивать с иностранными комментариями, я думаю, мой вариант содержит наиболее богатый словарь. Это мой козырь. Я хорошо знаю, как работает **Энди Грей** (Andee Gray) – блистательный английский комментатор, который раньше озвучивал англоязычную версию FIFA. Его работа в этом смысле более консервативна: он делает упор на статистику.



PC ИГРЫ: Может быть, случались какие-то курьезы во время записи? Расскажите.

Ю.Р.: Новая работа заставила меня настолько сильно сконцентрироваться, что я на время утратил чувство юмора. Первый, наверное, раз в жизни.

В.У.: Какие тут могут быть курьезы? Сидишь в изолированной кабинке и горланишь себе. В общем, сама по себе работа довольно однообразная.

PC ИГРЫ: Давно познакомились с играми? Как это произошло? Играете ли сейчас?

Ю.Р.: Может показаться странным, но с играми я знакомился, когда моя дочь была маленькой. Опосредованно, так сказать. Сам же не играл и не играю.

В.У.: Когда познакомился, сказать не могу. Но сейчас стараюсь в них вообще не играть, потому что знаю: мне это понравится. У меня и так мало свободного времени, не хочу его тратить на электронные развлечения.

PC ИГРЫ: Пробовали играть в FIFA или другие спортивные симуляторы? Какие впечатления?

В.У.: Пробовать я, конечно, пробовал. И, безусловно, это – весело.

PC ИГРЫ: Работай вы не над локализацией, а над самой игрой, какие бы изменения внесли? Насколько, по-вашему, FIFA 08 похожа на реальный футбол?

Ю.Р.: Мне трудно ответить на этот вопрос. Каждый должен заниматься своим делом.

В.У.: Честно – не знаю.

PC ИГРЫ: На игры часто списывают беды подрастающего поколения. А как вы считаете, игры – это зло?

Ю.Р.: Если просиживание за компьютером отнимает ежедневно часы свободного времени, если виртуальная жизнь заменяет реальную, то, конечно, ничего хорошего в этом нет. Нужно знать меру.

Я думаю, что зло – не столько игры, сколько компьютер в целом. Подрастающее поколение может безупречно владеть языками программирования, но с родным, русским, возникают проблемы: некоторые подростки пишут с ошибками простейшие слова. Конечно, это никуда не годится.

Безусловно, есть от компьютера и польза. Он помогает школьникам и студентам в обучении, позволяет быстро найти необходимую информацию. Интернет и игры сегодня настолько проникли в нашу жизнь, что с ними тоже надо считаться.

В.У.: Когда в Штатах предложили запретить свободное ношение оружия, американцы сказали: «Убивают не пистолеты, убивают люди». Так и здесь. Конечно, если целыми днями играть в компьютерные игры, ничего хорошего не получится. Но то же самое случится, если есть одни бананы или, к примеру, сладости. И ведь большинство людей от этого воздерживаются. Просто нужно знать меру. PCG



ЦЕНОВОЙ ВОПРОС

Автор колонки: **Александр Суслов**, специалист отдела пропаганды Snowball Interactive

В России локализатор обычно выступает и как издатель. Комплектация, сроки, тип носителя, масштаб адаптации – эти вопросы отвечают его интересам. До августа 1998 года в России игр выходило мало и стоили они дорого. После кризиса половина издателей оказались финансово несостоятельными или переквалифицировались в управдомы. Остальные резко сбавили обороты и сосредоточились на способах выживания в этом жестоком мире.

В 1999 году на уличных лотках появилась игра ***«Герои меча и магии III: Возрождение Эрафии»*** от **«Буки»**. Впечатляющий проект с гигантским коммерческим потенциалом реализовывали по цене пиратских копий. Покупатель мог выбирать между коряво переведенной версией из подвала дяди Васи и лицензионной «конфеткой». Никто не знает, насколько успешно продавались «Герои». Однако каждый российский издатель перешел от дорогих боксовых версий в картонных коробках к экономичным «джевелам». Это произвело должный эффект: хозяева ларьков решали, какие диски им распространять – пиратские или лицензионные. Зачастую выбор падал на лицензию. Придушенные российские издатели воспрянули, напитались из хлынувших финансовых потоков и стали обрастать мышцами, а в отдельных случаях – даже жирком.

С ростом благосостояния тысячи российских семей приобретали компьютеры. Играющих людей становилось все больше. И все они могли себе позволить дешевые «джевелы». Пользователи привыкли покупать множество игр. Их количество соотносилось с количеством свободного времени. Если европейцы обдумывали покупку каждой игры стоимостью 60 долларов, читали специализированную прессу, то российские геймеры подходили к лотку со словами: «Ну что, есть новые гоночки (стратежки, стрелялки, ролевушки)?» После чего брали два-три диска, при выборе ориентируясь в основном на обложку и название. ***Quake III*** и шутер от начинающей команды из Румынии стоили одинаково.

Цена игры зависела от числа дисков, а не от количества денег, вложенных в разработку. Но плата за право издавать в России ***Doom 3*** и румынские «шедевры» несколько различалась. Издатели смекнули, что гораздо выгоднее издавать дешевый трэш, нежели дорогой AAA-проект. Именно поэтому в свое время мы так и не увидели на русском многие хиты, выпускаемые лишь сейчас в категории «классика».

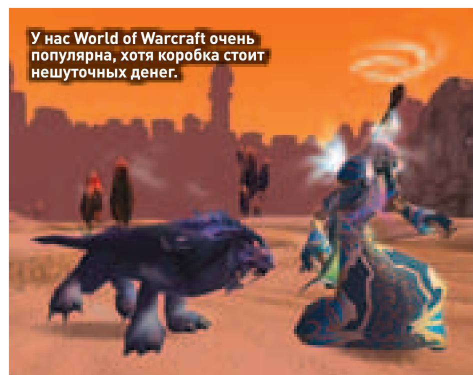
Ситуация изменилась. Сегодня выходит так много локализаций, что посредственные проекты остаются без внимания. Но психология потребителя уже сформирована. Покупатели не готовы платить за один диск 500 рублей, и их не интересует, во сколько обошлись разработка и локализация. Поэтому иногда издатели совершают забавный трюк с разрезанием игры на две (три, четыре) части и растягиванием 500 мегабайтов данных на несколько CD.

За каждый контракт с западным партнером между российскими издателями идет финансовое соревнование. Ни к чему хорошему оно не приводит: уже сейчас крупные отечественные адаптации не всегда окупаются. Что делать? Есть мнение, что необходимо вводить ранжирование проектов: дешевые – «бюджетные», дорогие – «AAA». Но как предсказать реакцию владельцев уличных развалов? Что помешает им радостно спустить флаги «1С: Мультимедиа» и поднять знамя «Веселого Роджера»? Положение у издателей незавидное. И все же виден свет в конце тоннеля: цены на ***World of Warcraft***, коллекционку ***«Второй Мировой»*** кусались, но тем не менее продукт продался приличным тиражом. Это показывает, что покупатели готовы приобретать хорошие игры за большие деньги.

Есть и другая проблема – место жительства платежеспособных игроков. Москва, Санкт-Петербург и еще пара городов-миллионников – вот, пожалуй, и все. Здесь геймеры покупают игры в торговых центрах и охотно обзаводятся подарочными изданиями. Для этой группы покупателей можно прогнозировать и развитие электронной дистрибуции, и увеличение доли дорогих изданий, и так далее. Но как быть любителям электронных развлечений, живущим в провинции? Им недоступны многие блага столичных геймеров, да и бюджет их значительно меньше.

Таким образом, издателям еще предстоит разрешить актуальный ценовой вопрос. Они уже приучили нас покупать игру на DVD за 350 рублей. Скорее всего, эта цена некоторое время сохранится для большей части проектов. Но уже сейчас необходимо делать следующие шаги. PCG


Цена на коллекционное издание «Второй мировой» была немалой.


У нас World of Warcraft очень популярна, хотя коробка стоит нешуточных денег.


Продавать хорошие игры снова стало выгодно.



Редакция журнала «PC ИГРЫ» ищет :

Авторов

Играешь уже много лет, не один раз прошел самые громкие хиты? Даже если разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес **authors@pc-games.ru** вместе со списком любымых игр. Мы все это внимательно прочитаем и, быть может, пригласим работать к нам автором. Торопись, многие претенденты уже влились в наш дружный коллектив!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. **Обязательный** формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

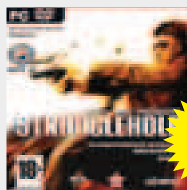
Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Спец». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
*Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес **work@gameland.ru**.*



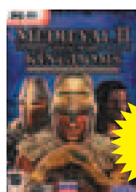
STRANGLEHOLD

ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
Midway Studios Chicago
ИЗДАТЕЛЬ
ND Games
ОЦЕНКА PC ИГР
8.5
ЛОКАЛИЗАТОР
Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три DVD
URL
www.stranglehold-game.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=stranglehold



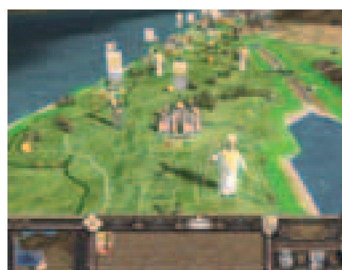


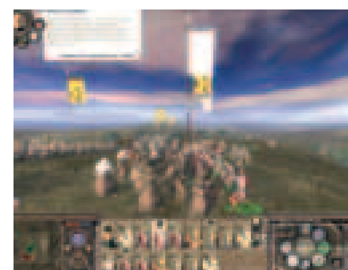
Перед игрой в ***Stranglehold*** издатели русскоязычной версии хита от **Джона Ву** (John Woo) предлагают пройти тест на психологическую устойчивость. Мы все уже привыкли к капризным драйверам StarForce, которые после каждой установки защищенного этой системой приложения требуют перезагрузить компьютер. Но с необходимостью перезапуска перед инсталляцией я столкнулся впервые. Сам процесс копирования файлов отнимает немало времени: с двумя игровыми DVD программа-установщик возится около получаса. После столь длительного ожидания, казалось бы, уже ничто не должно помешать. Но не тут-то было. При клике на кнопку начала новой игры экран гаснет, компьютер уходит в спящий режим. Судя по количеству сообщений на форумах, с такой проблемой столкнулись многие. В большинстве случаев решение оказалось простым: установка последних драйверов видеокарты и монитора. Итак, вместо положенных 5–10 минут установка и запуск Stranglehold отняли более часа. **«Новый Диск»** в этом не виноват, но неприятный осадок остается.
Впрочем, технические проблемы отступают на второй план, если сама локализация великолепна. Однако здесь она оставляет двойственное впечатление. С одной стороны – неплохая озвучка. Герои боевика немногословны, но каждая брошенная между делом фраза звучит как надо. С другой – посредственный текстовый перевод. Подсказки и советы, появляющиеся на экранах загрузки, местами написаны малограмотно. В меню встречаются ошибки: в настройках графики мы обнаружили опцию «декали». «Справочное руководство», как его назвали локализаторы, лучше не открывать. Эта брошюра – гимн буквалистскому изложению. Стилистические ошибки, бесконечные повторы местоимений, хорошо хоть с орфографией все в порядке.
Зато к самому изданию не придраться. Помимо двух игровых DVD в коробку положили бонусный диск с удаленными сценами, расширенными версиями игровых роликов и материалами о создании Stranglehold. Там же можно найти двусторонний постер и наклейки, а в случае заказа в интернет-магазине – даже удостоверение инспектора в обложке из натуральной кожи.
Еще один плюс издания – возможность выбора русского или английского языка. Любители оригинальных версий останутся довольны.



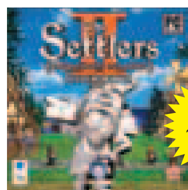
MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS

ЖАНР
Strategy
РАЗРАБОТЧИК
The Creative Assembly
ИЗДАТЕЛЬ
Софт Клаб
ОЦЕНКА PC ИГР
8.5
ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.softclub.ru/games/game.asp?id=10886



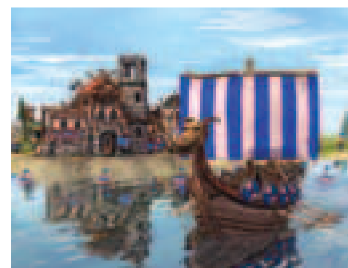


С адаптацией стратегий **«Софт Клаб»** никогда не испытывал проблем. В прошлом номере мы восхваляли превосходную локализацию ***World in Conflict***. На сей раз восторженные эпитеты достанутся русификации ***Medieval II: Total War – Kingdoms***.
Подход локализаторов из компании «Софт Клаб» к своему делу иначе как профессиональным не назовешь. Если речь идет о каком-то историческом событии, деятеле или дате, можно быть уверенным в корректности перевода. Для работы над адаптацией наверняка были привлечены эксперты.
Руководство пользователя читается легко: все справки написаны живым, неканцелярским языком. Достойно написаны и внутриигровые текстовки. За исключением повторов, которых можно было избежать, и пары неуместных сокращений, нет никаких замечаний. Текст аккуратно разместился в отведенных ему рамках. Шрифты, которые все же несколько отличаются от оригинальных, подобраны удачно: интерфейс выглядит органично.
Неплоха и озвучка. Мужской голос рассказчика отлично подходит для исторических экскурсов. Их приятно слушать. Чего не скажешь о подсказках, которые зачитывает женщина. Спустя двадцать минут помощницу хочется отключить. Реплики и крики на поле боя не всегда звучат убедительно: актеры поскупились на эмоции. Впрочем, это мелочи, которые не портят впечатления от локализации.




ЦЕНА 150 руб.

ЖАНР	ЛОКАЛИЗАТОР
Real-Time Strategy	Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Funatics Studio Alpha	Один CD
ИЗДАТЕЛЬ	URL
Новый Диск	nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=settlers2vikings
ОЦЕНКА PC ИГР	
Нет	diesiedler2.de.ubi.com




THE SETTLERS II (ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ). ВИКИНГИ

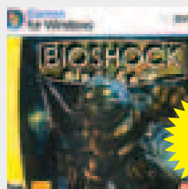
Милые пухлые человечки, смешные работяги, которые приучили тысячи женщин к компьютерным играм, возвращаются. Игра, которую уже окрестили адд-оном к ремейку сиквела, несмотря на полное отсутствие нововведений, обладает гипнотической особенностью – от экрана сложно оторваться. Ничего удивительного: на то, как работают другие, можно смотреть дольше, чем на текущую воду или горящий огонь.

The Settlers II – игра бесхитростная, поэтому и ее перевод – задача несложная. Разговаривать человечки не любят, философских бесед не ведут. Их лексикон составляют преимущественно междометия: возгласы вроде «юпиии!» и разнообразные кряхтения, которые вполне можно записать с помощью небольшой группы детского сада.

Работы, прямо скажем, было немного, и **«Новый Диск»** справился с ней отлично. Кнопочки меню, ролики, элементы интерфейса, текстовки – все переведено чисто и аккуратно. Отечественную локализацию не отличить от оригинальной версии: шрифты подобраны очень удачно. Текст не выходит за отведенные ему рамки.

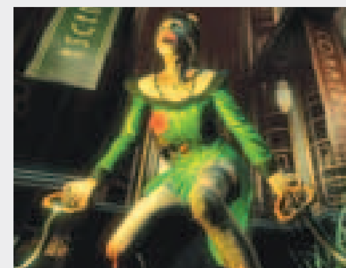
Маленькая, но чрезвычайно приятная локализация.

P.S. Игра требует предварительно установленной ***«Settlers II. Юбилейное издание»***, о чем предупреждает красный текст, набранный пятым кеглем в левом углу задней обложки.




ЦЕНА 450 руб.

ЖАНР	ЛОКАЛИЗАТОР
First-Person Shooter	1С
РАЗРАБОТЧИК	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
2K Boston/2K Australia	Один DVD
ИЗДАТЕЛЬ	URL
1С	games.1c.ru/bioshock/
ОЦЕНКА PC ИГР	www.2kgames.com/bioshock/enter.html
9.0	

BIOSHOCK

Русский ***BioShock*** разочаровывает. После шикарной локализации ***Doom 3*** мы были вправе ожидать от **«1С»** большего. А получили не переведенные местами титры, английскую речь в ролике и **Дмитрия Полонского**, заслуженного гоблина ***Warcraft III***, в главной роли.

Поговорим об озвучке. Злодея озвучивает **Ярославцев**, что становится традицией: он уже выступал в роли Дарта Вейдера в ***Star Wars: Empire at War***. Ощущения возникают странные: мы так привыкли к этому актеру в качестве чтеца, что воспринимать его иначе не получается. В целом русская озвучка выполнена корректно и ровно. Пожалуй, даже чересчур – эмоции практически отсутствуют, диалоги зачастую звучат скучно и монотонно. В двух словах озвучку можно охарактеризовать так: художественная читка с безупречной дикцией.

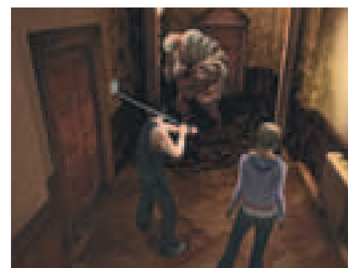
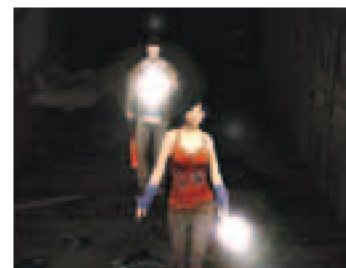
Технический недостаток: заниженная громкость голосов Атласа и Фонтейна. Резкие переходы от речи к оглушительным воплям монстров действуют на нервы. Сроки локализации у «1С» поджимали, поэтому адаптировать все текстуры на уровнях не получилось. Не страшно. Но почему одна часть текста переведена, а другая лишь снабжена комментариями (вроде «Лозунг» или «Надпись»), для нас осталось загадкой. Забавная надпись кровью на полу и вовсе осталась без внимания локализаторов. А жаль.

Дефекты адаптации играть не мешают, но четко дают понять: переводчики работали в спешке.




ЦЕНА 400 руб.

ЖАНР	ЛОКАЛИЗАТОР
Action	1С
РАЗРАБОТЧИК	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Hydravision Entertainment	Один DVD
ИЗДАТЕЛЬ	URL
1С	games.1c.ru/obscure_2/
ОЦЕНКА PC ИГР	www.obscure2.com
6.5	

OBSCURE II

Локализация ***Obscure II*** в отличие от самой игры оставляет приятное впечатление: текст переведен добротно, реплики студентов содержат молодежные словечки, мужские роли исполняют **Олег Вирозуб** и **Юрий Деркач**, известные «многостаночники» **«1С»**, мастера озвучки дюжины персонажей разными голосами. К слову, в оригинале протагонистов играет всего один (и довольно посредственный) актер.

Озвучка женских персонажей не впечатляет. «О, нам надо идти через кладбище! Как это все странно!» – говорит радостным голосом прелестная девушка Мэй, глядя на ряды искореженных могилок и гниющие трупы. Разве это не странно? Такое же завидное умение владеть собой демонстрируют и ее боевые подруги. Ровные и иногда даже восторженные реплики (как у Гагарина на орбите) начинают со временем раздражать. Девушки, вас мертвяки жрать собрались или как?

Возможно, локализаторы стремились стилизовать игру под молодежные киноужастики, в которых женщина – существо или истерическое, или обделенное инстинктом самосохранения. Но, скорее всего, налицо недоработка записи. Возможно, актрисы читали текст, так и не взглянув на игру.

Локализация на твердую четверку: сборка конвейерная, но качественная. В англоязычной версии диалоги отвратительные. Версия от «1С» по всем параметрам превосходит оригинал.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	I квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	I квартал 2008
Armed Assault: Ответный ход	Акелла	Action	IV квартал 2007
Assassin's Creed	Акелла	Action	I квартал 2008
Aurora: The Secret Within (Проект «Аврора»)	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2007
Battlestrike. Партизаны Второй мировой	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
Beowulf	Бука	Action	Декабрь 2007
BlackSite: Area 51	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
Blazing Angels 2 (Ангелы Смерти 2: Секретные операции Второй мировой)	Акелла	Action/Simulation	IV квартал 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	I квартал 2008
Call of Duty 4: Modern Warfare	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
CSI: Отягчающие обстоятельства	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Civilization IV: Эпоха огня	1С	Strategy	IV квартал 2007
Clive Barker's Jericho	Бука	FPS	Декабрь 2007
Command & Conquer 3: Ярость Кейна	Софт Клаб	Strategy	I квартал 2008
Crysis	Софт Клаб	FPS	IV квартал 2007
Empire Earth III	Софт Клаб	Strategy	IV квартал 2007
Fallout 3	1С	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	IV квартал 2007
Frontlines: Fuel of War	Бука	FPS	Январь 2008
Gears of War	1С	FPS	IV квартал 2007
Hellgate: London	Софт Клаб	Action/RPG	IV квартал 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Racing	IV квартал 2007
Kane & Lynch: Смертники	1С	Action	IV квартал 2007
Lost Planet: Extreme Condition	1С	Action	IV квартал 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	IV квартал 2007
Medieval II: Gold Pack	Софт Клаб	Strategy	Февраль 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	I квартал 2008
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2007
Reprobates. Вторая жизнь	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2007
Sacred 2	Акелла	Action/RPG	I квартал 2008
Sam & Max (Сэм & Макс: Первый сезон)	GFI/Руссобит-М	Adventure	IV квартал 2007
Settlers VI. Расцвет империи	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Акелла	Adventure	I квартал 2008
SimCity: Город с характером	Софт Клаб	Simulation	IV квартал 2007
Sims Истории робинзонов	Софт Клаб	Simulation	I квартал 2008
Spiderwick Chronicles	Софт Клаб	Action	Январь 2008
Spore	Софт Клаб	Simulation	2008
StarCraft Gold	Софт Клаб	Strategy	IV квартал 2007
Stranger	1С	Strategy/RPG	IV квартал 2007
The Club	Софт Клаб	Action	Февраль 2008
The Golden Compass (Золотой компас)	Софт Клаб	Action	Декабрь 2007
The Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	IV квартал 2007
Total Club Manager 2008	Софт Клаб	Simulation	IV квартал 2007
Universe at War: Earth Assault	Софт Клаб	Strategy	Февраль 2008
Unreal Tournament III	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007



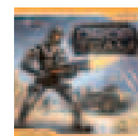


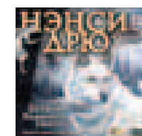


ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ







Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
BioShock	BioShock	1С	2K Boston/2K Australia
Commander: Европа в огне	Commander: Europe at War	Акелла	Slitherine Software/Firepower Entertainment/DoubleThink Studios
Company of Heroes: Opposing Fronts	Company of Heroes: Opposing Fronts	Бука	Relic Entertainment
Defender of the Crown 2. Герои живут вечно	Defender of the Crown: Heroes Live Forever	Новый Диск	Cinemaware
DropTeam: Группа захвата	DropTeam	Акелла	TBG Software
Half-Life 2: The Orange Box	Half-Life 2: The Orange Box	Бука	Valve Software
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	Nival Interactive	Nival Interactive
Gunship! Война в небе	Gunship!	Акелла	MicroProse
LA Street Racing	LA Street Racing	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Invictus Games
MotoGP '07	MotoGP '07	Бука	Climax
Neverwinter Nights 2: Маска предательства	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	Акелла	Obsidian Entertainment
RACE 07: Чемпионат WTCC	RACE 07: Official WTCC Game	Акелла	SimBin Development Team
The Settlers 2 (Юбилейное издание). Викинги	The Settlers 2: The Next Generation – The Vikings	Новый Диск	Funatics Studio Alpha
Глюк'Oza: Зубастая ферма	Глюк'Oza: Зубастая ферма	GFI/Руссобит-М	GFI UA
Десперадо 3: Схватка в прериях	Helldorado: Conspiracy	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Spellbound Entertainment
Джаз: Работа по найму	Джаз: Работа по найму	GFI/Руссобит-М	GFI Russia
Зона 22: Территория страха	Kabus 22	1С	Son Isək Ltd.
Небесный капитан. Паровойны	Steam Brigade	Новый Диск	Pedestrian Entertainment
Нэнси Дрю. Белый волк Ледяного ущелья	Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Новый Диск	Her Interactive
Нэнси Дрю. Псы-призраки Лунного озера	Nancy Drew: Ghost Dogs of Moon Lake	Новый Диск	Her Interactive
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Акелла	Orion
Он – робот	Mr. Robot	1С	MoonPod
Пе-2: Пикирующий бомбардировщик	Пе-2: Пикирующий бомбардировщик	Новый Диск	Polynetix Studio
Стритрейсинг: Чемпионат Германии	GSR: German Street Racing	Акелла	Team6 Game Studios
Трудно быть богом	Трудно быть богом	Акелла	Burut Creative Team/Акелла

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

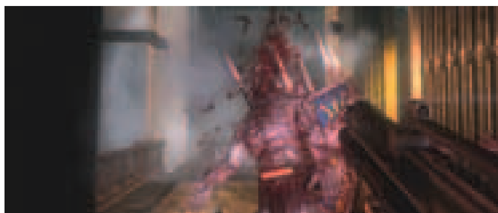
Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1	Ведьмак	ND Games
2	The Sims: Путешествия	Софт Клаб
3	Medal of Honor: Airborne	Софт Клаб
4	World in Conflict	Софт Клаб
5	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
6	World of Warcraft	Софт Клаб
7	The Sims: Истории о питомцах	Софт Клаб
8	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
9	Трудно быть богом (коллекционное издание)	Акелла
10	Гарри Поттер и Орден Феникса	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1. Ведьмак		ND Games
2. Heroes of Might and Magic V. Повелители Орды		Nival Interactive
3. Half-Life 2: Episode Two		Бука
4. Трудно быть богом		Акелла
5. BioShock		1С
6. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer		Акелла
7. Enemy Territory: Quake Wars		1С
8. Need for Russia. Сделано в СССР		Новый Диск
9. Stranglehold		ND Games
10. XIII век. Слава или смерть		1С

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Clive Barker's Jericho

ЖАНР
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
MercurySteam Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.codemasters.com/jericho/
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=367

Уже в конце ноября российские геймеры отправятся в африканскую пустыню Аль-Хали, где вместе со спецотрядом «Иерихон» им предстоит усмирить великое зло. **«Бука»** заканчивает полную локализацию проекта **MercurySteam Entertainment**, так что ни одна даже незначительная деталь игры **Клайва Баркера** (Clive Barker) от нас не ускользнет. Ждем с нетерпением.



Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
1С	First-Person Shooter	9.0
Акелла	Turn-Based Strategy	нет
Бука	Real-Time Strategy	8.0
Новый Диск	Turn-Based Strategy	нет
Акелла	Action	нет
Бука	First-Person Shooter	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
Акелла	Simulator	нет
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Racing	нет
Бука	Racing	8.0
Акелла	Role-Playing Game	нет
Акелла	Racing	нет
Новый Диск	Real-Time Strategy	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Strategy	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
1С	Action	нет
Новый Диск	Real-Time Strategy/Logic	нет
нет	Adventure	нет
Новый Диск	Adventure	нет
нет	First-Person Shooter	нет
Snowball Interactive	Logic	нет
нет	Action	нет
Акелла	Racing	нет
нет	Role-Playing Game	нет

СПЕЦ

ГОЛЫЕ КОРОЛИ

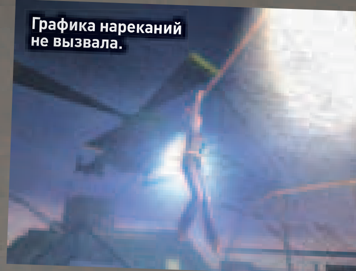
ИГРЫ, КОТОРЫЕ МЫ ЖДАЛИ НАПРАСНО

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Жизнь геймера проходит в непрерывном ожидании очередного хита. Мы внимательно следим за новостями о потенциальных шедеврах, жадно ловим каждое слово разработчиков и «до дыр» засматриваем рекламные видеоролики. Тем больнее получать вместо шедевра безвкусную пустышку, в которой, кажется, есть все обещанное, но выполнена она из рук вон плохо. Этот материал мы посвятили самым коварным проектам, разбившим мечты миллионов поклонников.

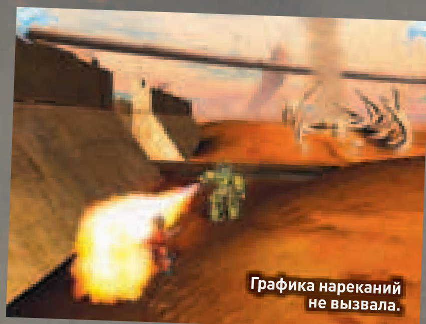
UNREAL II: THE AWAKENING

Две части ***Unreal*** разделяют пять лет – именно столько времени понадобилось студии **Legend Entertainment Company**, чтобы повергнуть в прах мечты поклонников. Первый эпизод дилогии запомнился необыкновенным окружением чужой загадочной планеты и невыразимым ощущением одиночества. Но вместо достойного продолжения изнуренные длительным ожиданием фанаты получили глянцевый голливудский боевик. ***Unreal II: The Awakening*** вобрала лучшие черты кассовых кинокартин и виртуальных блокбастеров, одновременно утратив свою индивидуальность. Попсовый сюжет, достойный бульварного романа, и шаблонный герой из голливудских штамповок уничтожили ореол загадочности. Добить же старый хит авторы смогли жестко и технично: сократили сиквел по сравнению с оригиналом почти вдвое, знакомое оружие заменили новым арсеналом и сочинили свежую, на удивление невыразительную музыку. Появись The Awakening в продаже лишь под этим кратким заголовком, его бы ждали сдержанно положительные отзывы, но к игре прикрутили легендарный бренд, которого она оказалась недостойна.

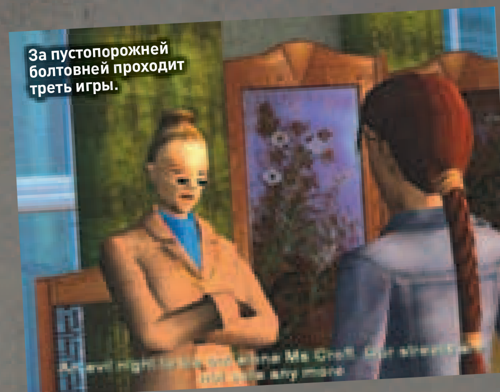

Графика нареканий не вызвала.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 8.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.0
ИТОГ: К хорошему велосипеду прикрутили крылья и хвост – и самолет не получился, и велик испортили.


В Unreal II поклонники встретили незнакомых персонажей.


Графика нареканий не вызвала.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 10
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 7.5
ИТОГ: Назвался груздем... Мало получить известное имя, нужно его еще оправдать.

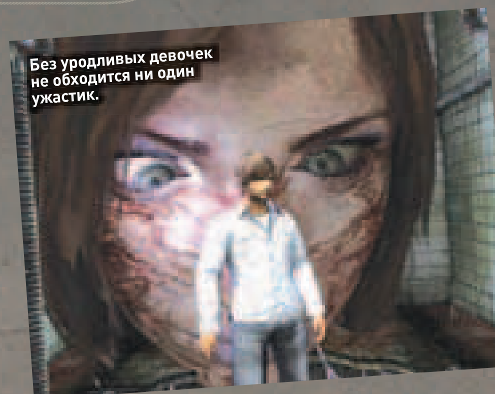

За пустопорожней болтовней проходит треть игры.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

Серия ***Tomb Raider*** пережила блистательный взлет, сокрушительное падение и сейчас вновь балансирует на лезвии ножа. Остается пожелать авторам не повторять былых ошибок, чтобы поделки уровня ***Tomb Raider: The Angel of Darkness*** более не выходили в свет. Смелый эксперимент разработчиков обернулся кошмаром, жертвами которого благодаря громкой рекламной кампании стали тысячи поклонников. Эксцентричная **Core Design** решила вывести Лару из подземелий на свежий воздух и отправила ее в путешествие по Европе. Добрая его треть проходит в мучительных блужданиях по запутанным улицам и утомительных беседах со скучными персонажами. Когда тягомотина наконец сменяется действиями, геймплей портит заторможенное управление. Решение же головоломок сводится к перетаскиванию с места на место тяжелых ящиков. Лариска, видишь ли, наращивает мышечную массу – без упражнений справиться с ключевыми для сценария задачами не удастся. Зачем было превращать отличный приключенческий экшен в жалкое подобие RPG, до сих пор остается загадкой.

SILENT HILL 4: THE ROOM

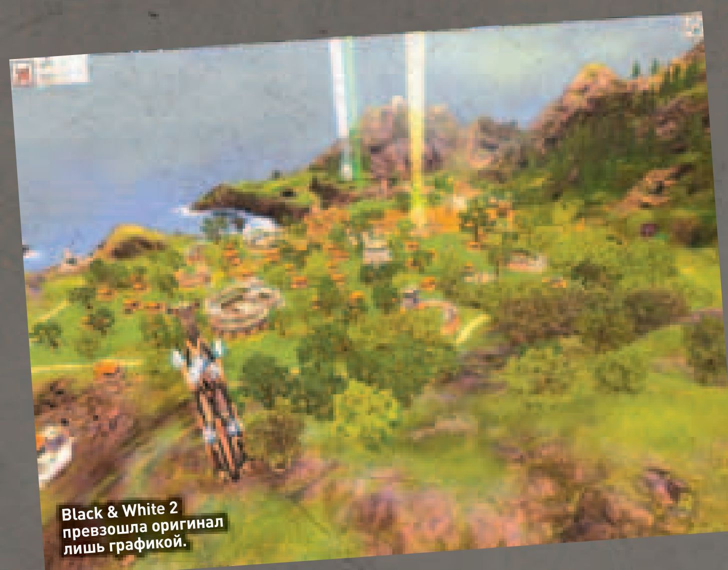
Жуткие проекты марки ***Silent Hill*** – одни из немногих, где предупреждение «слабонервных просим удалиться» полностью оправданно. Такого всепоглощающего, лишающего воли и рассудка ужаса автор этих строк не испытывал ни в одной другой игре. Впрочем, вышесказанное не относится к ***Silent Hill 4: The Room***, на разработку которого **Konami** потратила всего десять месяцев. Результаты нестареющей тактики «тяп-ляп и готово» оказались предсказуемы: очередной «Тихий холм» получился нестрашным, скучным, а местами чрезмерно утомительным. Оригинальная идея привязать приключения к одной точке (каждый новый эпизод начинается в комнате отеля) обернулась проблемой. Сохраняться нам разрешили только в пресловутых четырех стенах, из-за чего боевые вылазки пришлось то и дело прерывать тоскливыми прогулками назад. От гнетущей атмосферы не осталось и следа: толпы графически безупречных уродцев не пугают, а лишь вызывают здоровое беспокойство – хватит ли патронов. Смертным приговором геймплею послужила необходимость защищать недалекую девицу, самоубийственно атакующую каждого монстра.


Без уродливых девочек не обходится ни один ужастик.

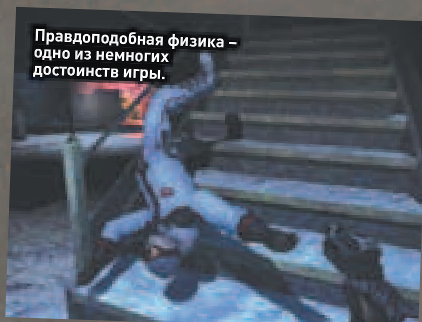
ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 7.0
ИТОГ: После знакомства с Silent Hill 4 становится по-настоящему страшно лишь за судьбу сериала.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

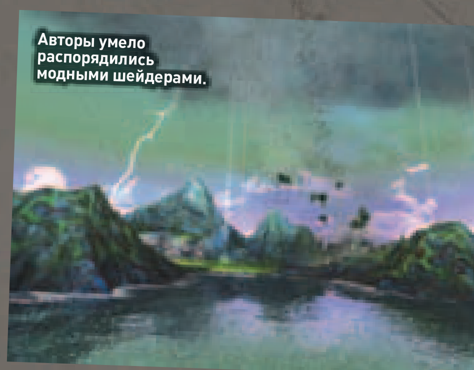
Коллектив студии **Ion Storm** напоминает одаренного, но ветреного подростка: под настроение он способен творить гениальные вещи, но большую часть времени откровенно халтурит. Сколько шума было вокруг ***Daikatana***, неоправданно долго томившейся в пыльных офисах разработчиков! А фактически гора родила мышь. Зато после наступило просветление в виде бесподобной смеси экшена и RPG под названием ***Deus Ex***. Но ее продолжение вновь обернулось позором. Вместо новой главы захватывающего технотриллера поклонникам всучили унылый детективный бред в стиле кибер-панк. Это можно было бы простить, не растеряй ***Deus Ex: Invisible War*** всех игровых достоинств оригинала. Огромные уровни, запомнившиеся полной свободой передвижения, схлопнулись до размеров картонной коробки. Как следствие, преступно сократилась численность тактических хитростей – «Незримая война» оказалась банальным шутером в руинах прежней ролевой модели. Стоит ли говорить, что происходящее на экране перестало увлекать и захватывать? На бессовестную халтуру мы ответили авторам ледяным равнодушием.


Black & White 2 превзошла оригинал лишь графикой.


Таких ярких персонажей, как в первой части, в Invisible War уже не встречалось.


Правдоподобная физика – одно из немногих достоинств игры.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 10
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.5
ИТОГ: Полгода из трех лет разработки коллективу студии следовало потратить на хороший отпуск.


Авторы умело распорядились модными шейдерами.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 7.0
ИТОГ: Из гордого God Sim игру превратили в «симулятор живущего на небе градоначальника».

BLACK & WHITE 2

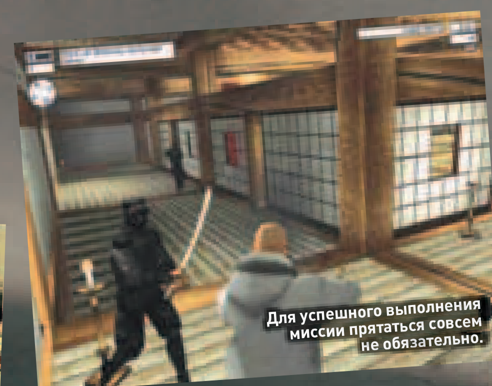
Вознося хвалу первой части «симулятора бога», рецензенты, как правило, замечали: не хватает батальных сцен. Действительно, вся история человечества – сплошные конфликты, где каждая из сторон уповает на помощь своих богов. Разработчики во главе с **Питером Молинье** поспешили заверить, что продолжение будет всецело посвящено войнам. Они только не предупредили, что собираются лишить проект былых достоинств и закрыть глаза на вопиющие недостатки. Тебя, скажем, не удивляет, что бог львиную долю своего драгоценного времени тратит на проектирование деревни? Авторов, видимо, нет: в ***Black & White 2*** строительство стало основной задачей небожителя. Невероятные чудеса перестали привлекать новых последователей – теперь им подавай благоустроенный город. По части сражений **Lionhead** сдержала обещание и наштамповала солдат, забыв наделить их мозгами. Бряцающую оружием гурьбу нужно тащить в бой чуть ли не за шкирку – таким маразмом не страдают даже полководцы, а уж богу выступать в роли няньки и вовсе не пристало. Словом, оригинальный некогда проект скатился до стандартных для жанра клише.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Подзаголовок ***Hitman 2 – Silent Assassin*** (бесшумный убийца) – звучит издевательски. Шум и даже оглушительный грохот, смертельно опасный в первой части серии, превратился в досадную помеху во второй. Не зря авторы научили героя палить с двух рук: любую задачу можно решить шквальным огнем по всем, кто движется. И пускай под замес попадут невинные гражданские – на гневные замечания руководства 47-й плюет с высокой колокольни. Разумеется, за недостойное для киллера поведение ему впаяют строгий штраф в виде нелицеприятного рейтинга и не наградят дополнительным видом оружия. Ну да невелика потеря. Если добровольно соблюдать правила первой части, действуя исподтишка, тщательно планируя операцию на шаг вперед и не трогая прохожих, второй эпизод превращается в неплохое дополнение старой истории. Прогулка по Санкт-Петербургу и злодей, кроющий родные просторы родными же словами, даже украшают вторую часть. Но кто станет загонять себя в рамки приличия, если сами авторы низвели легендарный стелс-экшен до рядового кровавого боевика?

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 8.5
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.0
ИТОГ: Если бесшумные убийства предполагают пальбу в центре города, то к Hitman 2 претензий нет.


Куда проще устроить массовую бойню, чем незаметно красться.


Для успешного выполнения миссии прятаться совсем не обязательно.

ENTER THE MATRIX

На лавры **«Матрицы»** не покушался только ленивый: экшены с так называемыми матричными спецэффектами выпускаются в промышленных масштабах, а самые состоятельные студии обзаводятся лицензией на игроизацию фильма. Компании **Shiny Entertainment** с могущественным издательством **Atari** хватило денег и на лицензию, и на оплату работы настоящих голливудских актеров, и даже на привлечение братьев **Вачовски** (создателей кинотрилогии) в качестве сценаристов. Жаль, таланта в закромах разработчиков не нашлось. Дебют ***Enter the Matrix*** оказался настолько провальным, насколько громкой была рекламная кампания. Авторы обещали поклонникам более глубокое осмысление событий фильма, взгляд на знакомый мир от лица новых героев и прочие радости. На практике неплохие сюжетные задумки утонули в зловонном болоте просроченной графики, никудышной анимации и скучного дизайна уровней. До финала дошли лишь самые преданные фанаты, остальные срезались на утомительных автомобильных погонях и однообразных лабиринтах. Видеовставки с живыми актерами положения не спасли: смотреть, как вычурно ряженые персонажи треплются о высоких материях, оказалось тоскливо.


Странное затенение видно даже на рекламных скриншотах.


На скриншотах бои выглядят эффектно, но в игре их анимация не впечатляет.


В центре событий – новый герой.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.5
ИТОГ: Легендарная фраза из фильма – «Матрица имеет тебя» – после выхода игры обрела иной смысл.


Огонь – лучший из спецэффектов игры.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 8.5
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.0
ИТОГ: Студия Burut набила руку на неплохих ролевиках, но за экшены ей лучше не браться.

KREED

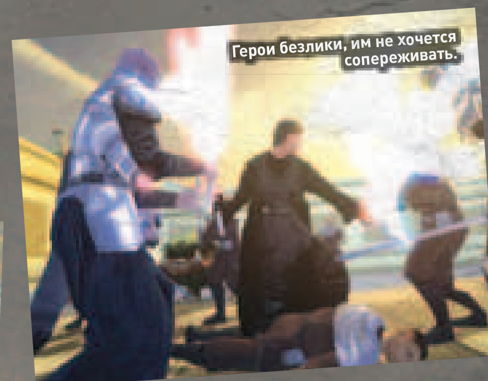
Экшен ***Kreed*** – притча во языцех отечественной игровой индустрии. Его разработка сопровождалась феноменальной по количеству самоуверенных заявлений рекламной кампанией. Сотрудники **Burut** грозили кулаком самым именитым представителям жанра FPS, не исключая многострадальной ***Doom III***, и обещали полностью затмить их слабый свет сиянием своего хита. Очевидно, что такое хвастовство – серьезный риск, ведь покупатели станут оценивать раскрученный продукт по наивысшим стандартам. Но мнение общественности разработчиков не интересовало, им требовался достойный уровень продаж. Как и следовало ожидать, завышенные ожидания вдребезги разбились о суровую действительность. Конкурентам Kreed противопоставил уровни, схожие друг с другом, словно близнецы, и надоедливый, как зубная боль, сюжет. Хваленый AI на поверку оказался набором сырых алгоритмов, а «правдоподобное» освещение – фальшивкой. Особенно докучала игра теней на лицах персонажей, превращавшая и без того неказистые манекены в экспонаты кунсткамеры – право слово, краше в гроб кладут. При этом разгромные рецензии не помешали авторам соорудить такое же кошмарное дополнение.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS

Star Wars: Knights of the Old Republic оказалась едва ли не лучшим проектом, созданным по мотивам бессмертной саги **Джорджа Лукаса**. Однако ее вторая часть неприятно удивила поклонников, хотя нехорошее предчувствие зародилось уже после объявления даты релиза – на подготовку продолжения авторы взяли год с небольшим, что, учитывая объем работ, казалось несерьезным. В итоге студия **Obsidian** напрочь испортила дизайн уровней: планеты выглядят безжизненными и совершенно невыразительными по сравнению с великолепными мирами оригинальной ***Knights of the Old Republic***. Куда больше досталось сюжету, который, похоже, писался за считаные дни до премьеры. Из него не только вычеркнули множество интересных событий, грубо обрубив некоторые истории, но и скроили основную линию из опостылевших клише. Взять хотя бы лишенного памяти главного героя – амнезия хороша для мексиканских сериалов, но в эпической RPG она, мягко говоря, неуместна (особенно если учесть, что в первой части использовался аналогичный прием). ***KotOR II*** – наглядный пример того, как из успешного бренда цинично выжимают деньги.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 7.0
ИТОГ: LucasArts решила срубить легких денег, наплевав на репутацию серии.

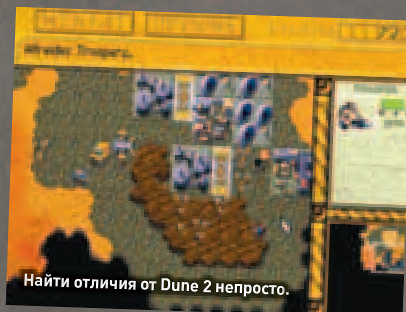

Зрелищные схватки – главное достоинство игры.


Герои безлики, им не хочется сопереживать.

DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTERS!

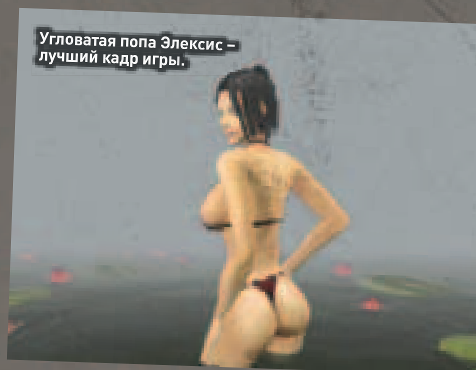
Гениальное творение **Westwood** – стратегию ***Dune 2*** небезосновательно считают законодательницей мод своего жанра. Многие идеи, родившиеся в умах талантливых дизайнеров пятнадцать лет назад, до сих пор актуальны среди RTS. Решение разработчиков выпустить осовремененный вариант хита поклонники встретили на ура. Анонсированная в 1997-м (спустя пять лет после выхода оригинала), ***Dune 2000*** оказалась в продаже уже через год, но, увы, не оправдала надежд. Лучше всего ее охарактеризовали ведущие программы «От винта!»: «Dune 2000 отличается от Dune 2 тремя нулями, то есть трижды ничем!» Действительно, авторы даже не попытались освежить старую концепцию и лишь пересадили ее на новый движок. Графика игре досталась от ***Command & Conquer: Red Alert***, а сюжет, противоборствующие стороны, войска и даже плацдармы боевых действий перекочевали из Dune 2 без изменений. Наспех прикрученный мультиплеер не смягчил ситуацию: баталии на однообразных пустынных картах даже с живыми людьми – удовольствие сомнительное. Старые ошибки Westwood исправила только в ***Emperor: Battle for Dune***, одновременно натворив новых.


В тактическом плане Dune 2000 не сделала открытий: побольше танков – и вперед


Найти отличия от Dune 2 непросто.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.0
ИТОГ: «Dune 2000 отличается от Dune 2 тремя нулями, то есть трижды ничем».


Игроку посидеть за рулем не дают.


Угловатая попа Элексис – лучший кадр игры.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.5
ИТОГ: Авторы жестоко поплатились за собственную лень, а вот за фанатов обидно.

SIN EPISODES: EMERGENCE

Бытует мнение, что ***SiN*** не повезло. Далеко не ординарный шутер умудрился поступить в продажу практически одновременно с тяжеловесной ***Half-Life*** и провалиться. По иронии судьбы именно **Valve**, создатель злополучного конкурента, предоставила студии **Ritual Entertainment** технологию Source для разработки продолжения. Однако второй SiN вновь постигла неудача, и здесь авторам остается пенять только на себя. Ведь даже ребенок знает, что первое впечатление – главное. Ritual же все сделала наоборот: дебютный эпизод получился на редкость скучным и старомодным. Интерактивный транспорт не завезли, интересные поначалу уровни к середине игры превращаются в петляющие коридоры, а про AI, похоже, и вовсе забыли. Дизайнеры будто застряли в 1998-м, проспав эволюцию индустрии. Конечно, они не преминули наобещать новаций в свежих сериях, но из-за провала ***Emergence*** до продолжений дело не дошло. А жаль, ведь оригинальный SiN завершился недвусмысленным намеком на дальнейшие приключения, которых фанаты так и не дождались.

DRIV3R

Коллектив компании **Reflections** на протяжении многих лет старался догнать и перегнать конкурентов из **Rockstar**. Их секретным и самым мощным оружием считалась ***Driv3r***, призванная обесценить серию ***Grand Theft Auto***. Но когда проект появился в продаже, все вышло наоборот. Вместо псевдоживых мегаполисов авторы в очередной раз соорудили плотно набитые машинами и одновременно мертвые улицы. Люди шатаются по ним как зомби, транспорт ползает с погребальной неторопливостью, а главный герой вынужден на головокружительной скорости преодолевать эти препятствия. В противном случае миссию в худших традициях первого ***Driver*** засчитают проваленной. Сюжетная кампания и свободная езда по городам так и остались в разных режимах, причем последняя не запомнилась ничем, кроме раздражения от неудобного управления, неадекватного поведения автомобилей и декоративности окружения. В игре удались лишь заставки, над которыми трудились специально приглашенные профессионалы: видимо, они и поглотили весь бюджет, оставив программистам, дизайнерам и сценаристам жалкие крохи.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 8.5
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 6.5
ИТОГ: Ребята из Reflections зря гонялись за Rockstar с лопатой – лучше бы сделали что-нибудь полезное.

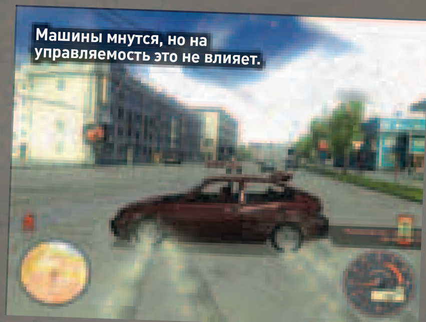

Разработчики Driv3r соорудили неплохую модель повреждений.


Совместить прицел с мишенью – тот еще аттракцион.

LADA RACING CLUB

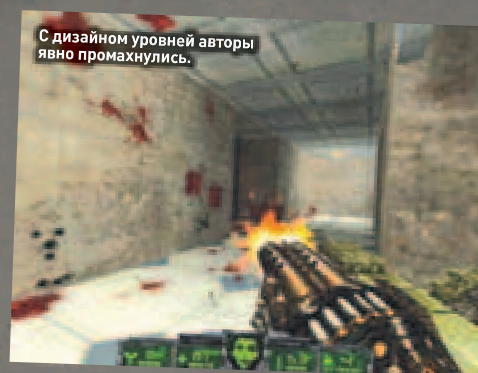
Пожалуй, ***Lada Racing Club*** – самая крупная катастрофа в отечественной игровой индустрии. Разумеется, разрекламированные пустышки появлялись и раньше, но публика их проглатывала. В этот же раз негодование общественности даже вынудило издателя объявить о приеме купленных дисков назад, ведь не признать такой очевидный обман стало бы верхом нахальства. Разработчики обещали «русский ответ ***Need for Speed***» с гонками по настоящей Москве на отечественных автомобилях. В результате вместо города нам подсунули набор правдоподобных, но ограниченных улиц – любая попытка свернуть с дороги оканчивалась фиаско. Возможности для тюнинга оказались непростительно малы, а главное – бесполезны. Одолеть слабоумных соперников не составляло труда, серьезным препятствием становились лишь многочисленные программные ошибки. Сказать, что Lada Racing Club работала нестабильно, – значит не сказать ничего: зависания, перезагрузки и вылеты в Windows под толстым слоем разномастных багов – вот деликатес, о котором так восторженно рассказывали создатели.


В автомобиле легко угадывается ВАЗ десятого поколения.


Машины мнутся, но на управляемость это не влияет.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 9.0
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 2.0
ИТОГ: Хрестоматийный случай грамотной работы рекламных агентов и бессовестной халтуры разработчиков.


Напарники только мешают.


С дизайном уровней авторы явно промахнулись.

ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 10
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 5.0
ИТОГ: Чрезмерно новаторский подход разработчиков загубил отличную идею.

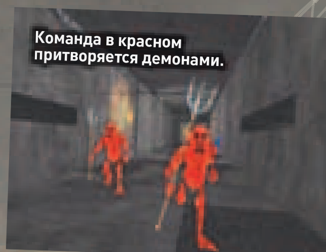
DAIKATANA

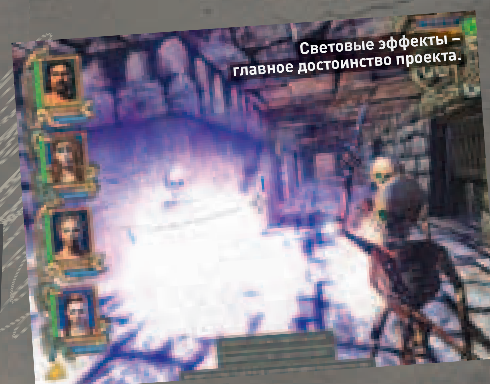
Выхода ***Daikatana*** поклонники FPS ждали не меньше, чем ***Half-Life*** и ***Prey***. Но если последние с лихвой оправдали бессовестно растянутые сроки разработки, то детище **Ion Storm** и **Джона Ромеро** оказалось не у дел. Разбег меж тем был лошадиный: нам обещали небывалое сочетание разных эпох, командные бои с участием верных соратников и даже ролевые элементы – для конца 90-х очень неплохо. Релиз, правда, состоялся только в 2000-м, а из всех вышеуказанных особенностей благополучно воплотить в жизнь удалось лишь путешествия во времени. Герои действительно скачут между прошлым и будущим, получая в свое распоряжение то примитивный арбалет, то футуристичную пушку. Напарники при этом только мешают нормальному выполнению заданий: каждая их попытка наподдать врагу завершается гибелью и, следовательно, провалом миссии. Прокачка отдельных параметров альтер эго на практике оказалась охотой за банальными бонусами, увеличивающими скорость или наносимый урон. Последним гвоздем в гроб увлекательности стала изощренная система сохранений, вынуждающая игрока искать специальные кристаллы – без них запись невозможна.

MIGHT AND MAGIC IX: WRIT OF FATE

Поклонники любят ролевой сериал ***Might and Magic*** за сказочное окружение. Огромный мир, населенный невероятными существами, дворцовые интриги, остросюжетные страсти – в этой вселенной можно действительно жить. Не мудрено, что каждого нового эпизода серии фанаты ждут с нетерпением. Но о ***Might and Magic IX*** они грезили напрасно, ведь в продаже появилась худшая часть легендарной саги. Она вызывает отвращение одним своим внешним видом: трудно поверить, что в основе проекта лежит движок, которому обязан своим существованием экшен ***No One Lives Forever***. Грязно-коричневая палитра и угловатые обитатели отбивают охоту бродить по волшебным землям. Неудобный и неинформативный интерфейс превращает приключения в суровое испытание на прочность нервов, а написанный с чистого листа сюжет лишает горе-продолжение связи с именитыми предшественниками. Might and Magic IX проигрывает им по всем статьям. Звук и музыка не стали исключением, хотя над последней трудились прежние композиторы. Неудивительно, что после таких поделок издательство **3DO** долго не протянуло. **PCG**

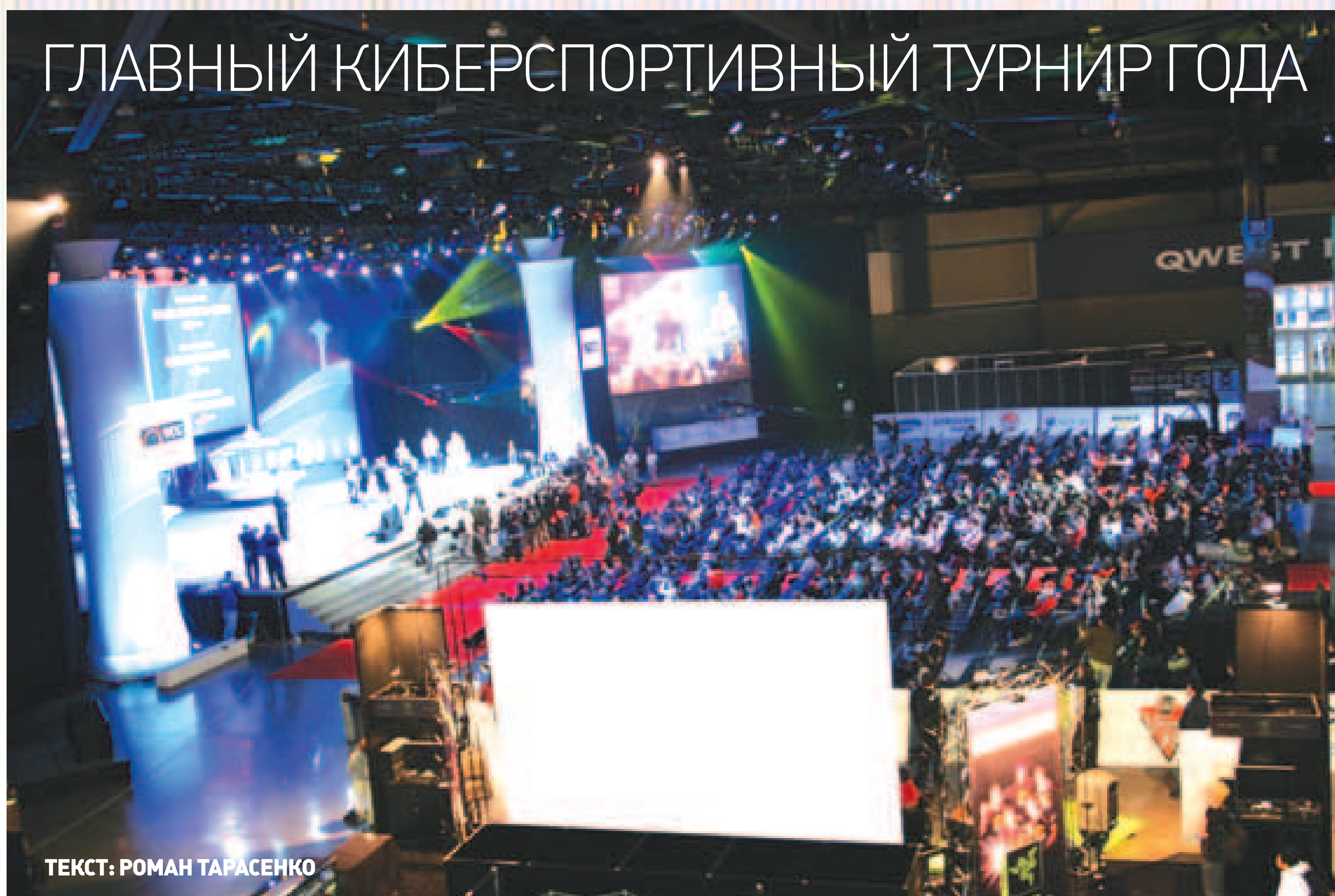
ОЖИДАВШАЯСЯ ОЦЕНКА: 10
ФАКТИЧЕСКАЯ ОЦЕНКА: 5.5
ИТОГ: Для кого старались авторы – загадка, но игра понравилась лишь мазохистам.


Команда в красном притворяется демонами.


Световые эффекты – главное достоинство проекта.

WORLD CYBER GAMES 2007 GRAND FINAL

ГЛАВНЫЙ КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ТУРНИР ГОДА



ТЕКСТ: РОМАН ТАРАСЕНКО

3–7 октября в Сиэтле состоялся главный киберспортивный праздник года – решающий этап крупнейшего чемпионата World Cyber Games 2007 Grand Final, которому предшествовали отборочные состязания в семидесяти четырех странах мира. Более семисот геймеров приехали в Америку, чтобы выявить лучших бойцов уходящего сезона и разыграть призовой фонд в размере 450 тысяч долларов.

Так как мероприятие проводилось в США, визы получили не все участники. Например, грузины на турнир не попали. Также неудача постигла нескольких представителей Китая, Узбекистана и, к сожалению, России. На национальной квалификации, проходившей в августе, обладателями путевок стали двадцать четыре человека, однако двое консольщиков, а также победитель в номинации StarCraft: Broodwar 3D.Notforu и обладатель бронзы по Warcraft III Titan никуда не поехали. Последний не смог получить визу, остальные не успели оформить загранпаспорта. Впрочем, сборная почти не ослабла. Лучшие киберспортсмены, успешно выступавшие на прошлых турнирах WCG, успешно добрались до места.



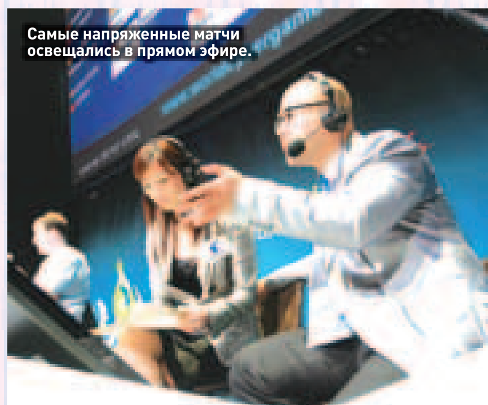


HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE 5x5

Уже в который раз наша команда по ***Counter-Strike*** отправилась покорять мировое первенство смешанным составом. Но если прежде так случалось из-за визовых трудностей, то сейчас пятерка, составленная из трех членов **Virtus. Pro** (**Lex**, **Sally**, **Romjke**) и двух «наемников» (**Mosk** и **Tarlund**), специально формировалась ради **World Cyber Games**. Дело в том, что в основе у VP числятся два украинца, а по правилам соревнований все игроки должны быть одной национальности. Тем не менее коллектив, получивший название **KPOBb**, с легкостью преодолел отборочный тур и показал неплохое мастерство в Сиэтле. На групповой стадии по очереди оказались поверженными греки, сербы, канадцы и прошлогодние чемпионы поляки из **PGS** (21:9 на de_dust2). В 1/16 плей-офф соперниками россиян стали голландцы из **CNO-Gaming**. В напряженной борьбе наши взяли первую карту de_nuke со счетом 19:17, после чего начались технические неполадки с компьютерами и Сетью, продлившиеся в итоге четыре часа. Второй матч также завершился в пользу россиян (13:17 на de_inferno), но отнял у победителей уйму сил. В 1/8 финала KPOBb встречалась с **eMg** (США). Битва на de_train заставила янки сдаться, после чего произошли события, которые иначе, как скандальными, не назовешь. Американцы обвинили противника в жульничестве (якобы за использование flash-bug – ошибки в коде игры, связанной с ослепляющей гранатой) и принялись просматривать запись сражения (что запрещено правилами). При этом пошли слухи, что сами обвинители применяли нечестный прием silent run, но судьи, естественно местные, были непреклонны и после длительных дебатов отняли у россиян выигранный раунд, присудив его и победу на карте в целом eMg. Затем наши ребята уступили и на втором уровне (13:16 на de_nuke), окончательно вылетев с соревнований. В противостоянии корейцев из **eSTRO** и норвежцев из **mYm** события развивались схожим образом, только в пользу азиатов, после чего судейство CS на WCG 2007 было признано худшим за всю историю киберспорта. За KPOBb же в полуфинале отомстили датчане из **NoA**, а в матче за бронзовые медали украинцы из **A-Gaming** взяли реванш у eMg за поражение в группе.

WARCRAFT III

Номинация ***Warcraft III***, несмотря на то что потеряла толику привлекательности из-за отсутствия знаменитого **Deadman**, все же позволяла отечественным болельщикам надеяться на силы **Xyligan**, который показывал достойные результаты в нынешнем сезоне. Дуэлянт из Волгограда стартовал более чем уверенно, заняв первое место в группе. Правда, в поединке с киевлянином **HoT**, определявшим расста-


Самые напряженные матчи освещались в прямом эфире.


Фавориты проводили свои матчи на сцене в специальных кабинках. На фото – китаец Sky (Warcraft III) перед финальным боем.

ИНТЕРВЬЮ С БРОНЗОВЫМ ПРИЗЕРОМ WCG 2007 ПО NEED FOR SPEED РОССИЯНИНОМ АЛАНОМ ЕНИЛЕЕВЫМ

PC ИГРЫ: Привет, Алан! Каковы твои впечатления от США, от выступления сборной в целом и от твоей игры в частности?
Алан: Впечатления от Штатов самые радужные, в целом Америка мне очень понравилась. Всюду порядок, цены не очень высокие, к примеру, на 100 долларов можно накупить столько вещей, сколько в Москве не накупишь и на 400! Запомнилось скоростное шоссе в Сиэтле. Что еще? Даже не знаю.
Теперь о WG. Больше всего жаль российскую команду по Counter-Strike. В матче с американцами из eMg наших попросту засудили. По лицам арбитров было видно, что все проплачено. Я представить не мог, чтобы на турнире такого уровня и статуса возникла подобная ситуация. Еще сочувствую Xyligan, который второй год подряд занимает четвертое место. Уверен, на следующем WCG он прорвется в финал, очень целеустремленный малый! Что же касается моего результата, в принципе я удовлетворен, хотя все могло быть гораздо лучше. С трудом выйдя из «группы смерти» (в соперниках у меня были чемпионы Бразилии, Сербии, Казахстана и вице-чемпион Германии), я прошел до 1/2 финала (обогнав в 1/8 плей-офф сильного немца aTTaX'Sliver), где меня уже ждал мой давний конкурент – голландец Steffan. На WCG 2006 на аналогичной стадии я также вышел на Стеффана и разгромил его – 2:0. Но в этом году обстоятельства сложились иначе, и он взял реванш с тем же счетом. Меня это очень расстроило, ведь если бы я победил, то попал бы в зал славы World Cyber Games. Хорошо хоть бронзовую медаль завоевал.



PC ИГРЫ: Влияет ли на итоговый результат в заезде тип геймпада: руль, джойстик, клавиатура?
Алан: Влияет самым серьезным образом! Лучше всего с самого начала играть именно на руле. К слову, клавиатура – худший вариант. Из-за резкости поворота передних колес вы будете терять 1–2 секунды на круге, а это очень и очень много. Большинство любителей, попробовав руль, через пару дней забрасывают его куда подальше – и напрасно. Разумеется, за пару дней освоить баранку невозможно, нужна как минимум неделя, а еще лучше пройти карьеру в любой из последних серий Need for Speed. Это самый простой способ привыкнуть к рулю, так как в начале карьеры автомобили не такие быстрые, человек привыкает к управлению, познает физику заноса и в дальнейшем справляется с более быстрыми болидами. Из устройств на сегодняшний день есть два беспроигрышных варианта – Logitech MOMO & Logitech G25. Первый руль появился на рынке давно и заслужил популярность высокой надежностью и прекрасным соотношением цены и качества. Комплект G25 поступил в продажу относительно недавно, стоит он дороже, чем Logitech MOMO, но и ощущения рождает совсем другие! Шестиступенчатая механическая коробка передач (с возможностью включения режима степ-троник), секвентальная коробка передач, гидравлические педали (сцепление-тормоз-газ) и стальной руль, обшитый кожей! На сегодняшний день я пользуюсь именно этой моделью и вам рекомендую!

PC ИГРЫ: Не пробовал ли ты играть в другие гонки?
Алан: До того как серьезно заняться Need for Speed, я здорово увлекался симуляторами. Водительского удостоверения не было, приходилось довольствоваться виртуальными заездами. Нравились TOCA Race Driver 2, Colin McRay 2–4, Xpand Rally и, конечно же, Richard Burns Rally. В этих играх, особенно в последней, я узнал о физике заноса, различных приемах входа в поворот на максимальной скорости, эффекте маятника и т.д. Причем в дальнейшем познания в физике заноса не раз спасали мне жизнь на реальной дороге, так что толк в автосимуляторах есть. Что же касается Project Gotham Racing 3 (дисциплина WCG), то могу сказать, что в этой игре есть свои фавориты, которые тренируются не первый год. Конечно, я могу попробовать их потеснить и наверняка преуспею. Однако времени сейчас не хватает, да и не люблю я консоли, какие-то они несерьезные.

PC ИГРЫ: Твои любимые автомобиль, состязания и пилот?
Алан: Конечно же, Subaru Impreza WRX Sti! Болею этой машиной с самого первого поколения, к тому же она очень практична (седан все-таки). О ее турбированном 300-сильном двигателе можно говорить бесконечно… Из состязаний люблю смотреть WTCC, DTM, Porsche Carrera Cup и, безусловно, World Rally Championship! Мне кажется, что именно ралли – самый сложный и экстремальный вид официальных гонок. Чего только стоят скандинавские этапы, где скорость на гравийном покрытии частенько превышает 200 км/ч! Желаю Питеру Солбергу из Subaru World Rally Team удачного выступления в следующем сезоне WRC!

PC ИГРЫ: Твои планы на будущее?
Алан: Разумеется, я понимаю, что вечно номером один быть нельзя. Скоро появятся другие игроки, у которых будет не меньше мотивации и умения для того, чтобы стать сильнейшими. Собираюсь играть еще около двух лет, затем переквалифицироваться в киберспортивные менеджеры. Ну а пока меня все устраивает. Выступаю за команду Logitech, денег на бензин хватает, я полон желания и дальше вкатывать соперников в асфальт. В декабре этого года поеду на Кубок России в Екатеринбург, затем в феврале в Германию на Europe Cyber Games 2008, ну а там не за горами и WCG GF 2008!

PC ИГРЫ: Как ты относишься к договорным играм, к таким, например, как матч Xyligan vs. HoT?
Алан: Отношусь к ним с пониманием, сам бы помог своему сокландовцу Mr.Raser при случае. Это одна из главных составляющих успеха команды!

новку сил в сетке single elimination, оппоненты попросту договорились, и победил Xyligan. Дело в том, что в дальнейшем россиянин хотел встретиться с **4K.ToD**, а украинец – с **Moon**. В случае победы в группе HoT пары плей-офф получились бы зеркальными. Возможно, именно этот не совсем спортивный поступок повлиял на дальнейший расклад. HoT не справился с Moon, а Xyligan, вовсе разминувшийся с ToD (сенсационно проиграл бразильцу **Myst**), расслабившись, пал от руки норвежца **Creolophus** в шаге от финала. А сыграй парни изначально честно, все могло бы выйти иначе. Самое интересное, что верхнюю ступень пьедестала занял как раз норвежец, явно не рассматривавшийся как фаворит накануне состязаний. В плей-офф **Creo** попал лишь чудом, потерпев поражение от поляка и, между прочим, еще одного россиянина – **Swift**, но в ответственный момент собрался и одержал вверх над китайцем **Sky**, отняв тем самым корону у чемпиона WCG 2005/2006.

FIFA, STARCRAFT, NEED FOR SPEED

Настоящим провалом обернулось выступление питерца **Alex** и москвича **Androide** в дисциплинах ***FIFA 2007*** и ***StarCraft: Brood War*** соответственно. Оба неоднократно участвовали в престижнейших международных турнирах и полетели в Сиэтл в статусе фаворитов, а в итоге


WeR (FIFA 2007) и Ex (StarCraft: Broodwar) перед турниром. В итоге им так и не удалось выйти из группы.

РЕЗУЛЬТАТЫ WCG 2007 GRAND FINAL

Need For Speed Carbon
1-е место – SpeedNG (Бразилия) – $12 000
2-е место – Steffan (Голландия) – $5000
3-е место – Alan (Россия) – $3000

Counter-Strike 5x5
1-е место – emuLate (Франция) – $55 000
2-е место – NoA (Дания) – $25 000
3-е место – A-Gaming (Украина) – $15 000

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1
1-е место – 4K.Creolophus (Норвегия) – $20 000
2-е место – WE.Sky (Китай) – $8000
3-е место – MYM.Moon (Южная Корея) – $5000

StarCraft: Brood War 1x1
1-е место – Stork (Южная Корея) – $15 000
2-е место – WE.Pj (Китай) – $7000
3-е место – ToT.Mondragon (Германия) – $4000

FIFA 2007
1-е место – SK.hero (Германия) – $15 000
2-е место – Delfin_1 (Испания) – $7000
3-е место – Slavkov (Болгария) – $4000

Общий зачет
1-е место – США – 3 золота, 2 серебра и 1 бронза
2-3-е места – Бразилия, Южная Корея – 2 золота и 1 бронза

с трудом дошли до плей-офф, где продержались совсем недолго. Но если Androide уступил корейцу **sAviOr[gm]**, а, как известно, стратегам из Страны утренней свежести равных нет, то Alex не совладал с испанским середнячком, носящим псевдоним **BuBa**. Остальные россияне сыграли еще хуже. Наконец, наши консольщики, от которых в общем-то и не ждали заоблачных высот (все-таки соревнования по Xbox360 устраивались в рамках Russian Preliminary впервые), предсказуемо вылетели в самом дебюте. Правда, их обидчиками стали будущие финалисты. Единственную же медаль в копилку сборной принес **Алан Енилеев**, завоевав третье место по ***Need for Speed Carbon***. Для самого призера после прошлогоднего золота нынешнее выступление вряд ли является успешным, но на фоне общего результата команды приходится довольствоваться и этим. По возвращении домой Алан согласился ответить на несколько вопросов специально для нашего журнала.

Минувшие World Cyber Games выдались для нашей команды не слишком удачными. Последнее место в общем зачете – едва ли не худший показатель по сравнению с предыдущими годами. Но если вспомнить всю череду неприятностей, начавших преследовать игроков еще в Москве, хочется поскорее забыть WCG 2007 и подумать о будущем. Следующий Grand Final пройдет в Кельне (Германия), крайне благоприятном для российских киберспортсменов городе. Проблем с получением виз теперь уже точно ни у кого не возникнет, поэтому мы будем верить только в победу! PCG



После золота Алана на WCG 2006 нынешнюю бронзовую медаль можно назвать успехом только из-за блеклого выступления сборной в целом.

ИГРОМИР 2007

ГАЛОПОМ ЗА ЕВРОПОЙ









Отечественная выставка **«ИгроМир»** стремительно догоняет немецкую **Games Convention**. Хотя отрыв по-прежнему настолько велик, что пройдет еще не один год, прежде чем мы начнем всерьез сравнивать их между собой.

На сегодняшний день «ИгроМиру» не хватает размаха. Крупнейшие российские и западные компании ютятся в единственном павильоне ВВЦ и при этом шумят так, будто громкость музыки всерьез влияет на качество игр. Нельзя утверждать, что в том же Лейпциге все было тихо и спокойно, но по крайней мере там можно было говорить, не боясь охрипнуть. А для деловых встреч был предусмотрен отдельный зал.

Бесконечный гул смущал не только журналистов и посетителей выставки, но и знаменитых деятелей индустрии, приехавших в Россию по приглашению коллег. В интервью нашему журналу президент **Epic Games Майкл Каппс** на вопрос «Как вам "ИгроМир"?» ответил ровно следующее: "Its fucking loud!" Надо бы пояснить, что мы сидели в небольшой комнате, изолированной от общего веселья пластиковыми стенами. И при этом да, перекрикивались.

Что до остальных впечатлений, то в большинстве своем они радужные. Столько интересных и громких проектов российский геймер не увидит больше нигде – только на «ИгроМире». Да и развлекательная программа удалась на славу. Костюмированные представления и веселые конкурсы не прерывались ни на минуту. Особенно нам запомнился стенд, посвященный шутеру ***Turok***, где каждый желающий мог побороться с соперником на руках.

Медиакомпания **«Гейм Ленд»** на этот раз соорудила настоящий средневековый замок, вокруг которого устраивались рыцарские турниры и сжигались ведьмы. Кроме того, в зоне, отведенной Правильному, все желающие могли сразиться со знаменитыми киберспортсменами – **Prozed** и **noBap**.

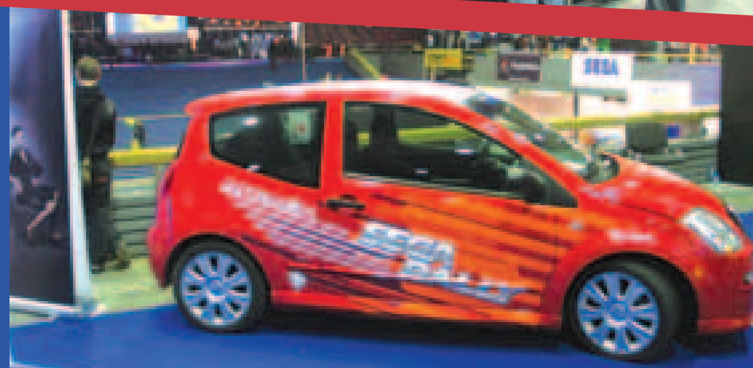
Общий итог «ИгроМира 2007» мы решили не подводить. Насколько он удался, ты сможешь оценить сам, прочитав заметки о самых главных проектах, показанных в рамках выставки.











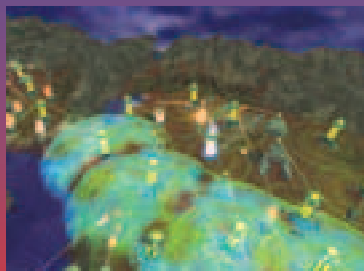
РАЗВЕДКА БОЕМ

ПЕРИМЕТР 2: НОВАЯ ЗЕМЛЯ

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: K-D Lab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: До 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
perimeter2.kdlab.com
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

Многие критики костерят калининградских разработчиков за то, что они создают малопонятне и излишне переусложненные проекты для эстетов. Тем не менее **K-D Lab** остается верной своему курсу и продолжает ставить смелые эксперименты над разными жанрами игр. Несколько лет назад компания вплотную взялась за RTS и породила научно-фантастический ***«Периметр»***, получивший весьма противоречивые отклики со стороны как геймеров, так и профильной прессы. ***«Новая Земля»*** показалась нам еще более эксцентричным творением. Суди сам. Во-первых, в «Периметре» появятся RPG-элементы. Нам разрешат проводить раскопки в мире игры и разыскивать особые объекты – псикристаллы, которые дают доступ к специальным атакам и умениям. Во-вторых, добавится action. Игрок волен вмешаться в происходящее напрямую, с помощью особого манипулятора – Десницы. Смотрится забавно, но не особо полезно. Наконец, раскроются многие сюжетные подробности. Путешествуя по миру Психосферы, мы узнаем, что явилось причиной рокового замыкания великой Цепи Миров, и откроем истинную природу враждующих фракций – Исхода и Возврата.

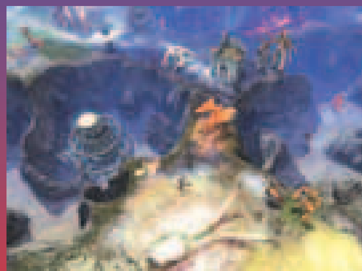




DISCIPLES III: РЕНЕССАНС

ЖАНР ИГРЫ: Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: .dat
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.disciples3.ru
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года

С момента публикации огромного материала «PC ИГР» по ***Disciples III*** релиз игры плавно переместился с ноября 2006 года на первый квартал 2008-го. Именно тогда, по заверениям разработчиков, начнется самая кровопролитная и масштабная война за всю историю серии между Империей, Легионами Проклятых и Эльфийским Братством. За полтора года ничего особенно не изменилось – все то, что когда-то описал Алексей Ларичкин, никуда не делось. Шикарная графика, возможность перемещать войска по бранному полю, многообразие тактических возможностей тоже имеется, сами видели на «ИгроМире». И хотя в представленной на выставке версии был лишь один уровень, разработчики нас успокоили – мол, на самом деле готов практически весь контент, просто сейчас его утверждает **Strategy First**. Как только западный издатель окончательно все одобрит, игра отправится в печать. Однако даже сейчас сотрудники **.dat** не сидят сложа руки, а полируют геймплей, вылавливают оставшиеся баги и готовят публичную демку, которая должна появиться к новогодним праздникам.

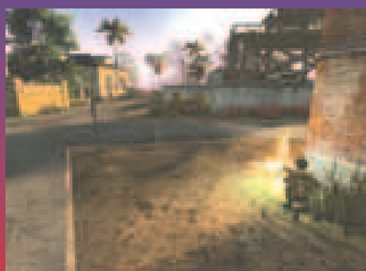


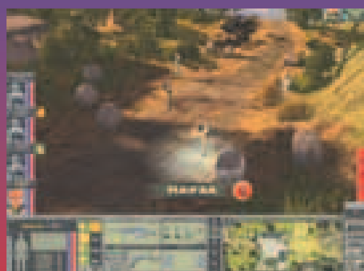


7.62: ПЕРЕЗАРЯДКА

ЖАНР ИГРЫ: Squad-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Апейрон
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.games.1c.ru/762_perezaryadka
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года

Классическое, ничем особо не выделяющееся дополнение. В двенадцати сюжетных миссиях нам расскажут очередную историю про некую латиноамериканскую страну, где сложилась весьма напряженная обстановка после поражения местного диктатора Альваро Дефенсы в гражданской войне. Дело в том, что зарвавшиеся наркоторговцы, коррумпированные политики, разномастные бандиты «мочат» друг друга днем и ночью. Нам же во всем этом безобразии разбираться. По сути, отличий от оригинала всего два. Да и то одно из них – энциклопедия представленного в игре вооружения – никоим образом на геймплей не влияет. Зато новый режим «схватка» (читай – обычный skirmish) позволит отвлечься от основной кампании и повоевать с компьютерными противниками на произвольной карте. А вот мультиплеера не будет. Жаль, ведь поиграть по Сети нам не давали ни в одной «реалистичной» squad-based стратегии со времен ***Jagged Alliance: Deadly Games***. Ждем-с.

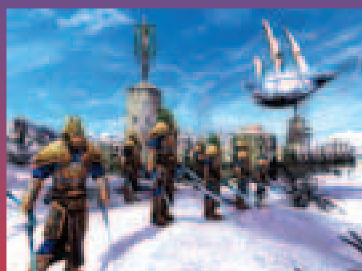


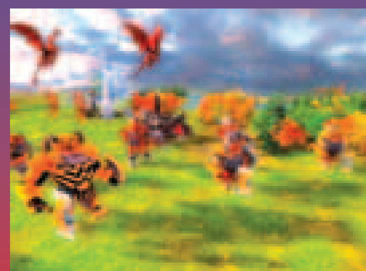


КОДЕКС ВОЙНЫ: ВЫСШАЯ РАСА

ЖАНР ИГРЫ: Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Ino-Co
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: До 2
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
www.games.1c.ru/codex_of_war_vr
ДАТА ВЫХОДА: Декабрь 2007 года

Не успели мы еще наиграться в оригинальный ***«Кодекс войны»***, а **Ino-Co** вместе с **«1С»** уже готовит добавку. О главном нововведении адд-она достаточно красноречиво говорит не слишком удачный, на наш взгляд, подзаголовок. Хорошо хоть, что той самой «высшей расой» названы не генетически модифицированные уродцы из лабораторий Аненербе, а остроухие эльфы, ведомые в бой могущественным лордом Сагиттелем. Семнадцать бойцов, парочка героев, сюжетная кампания из восемнадцати миссий, дополнительные способности персонажей, невиданные заклинания и артефакты – вот, пожалуй, и весь новый контент. Основные усилия создателей направлены на доработку оригинальной игры. Они обещают оптимизировать сетевой код, подтянуть баланс и искусственный интеллект, а также усовершенствовать интерфейс. Например, теперь на радость многочисленным фанатам появятся маршруты перемещения отрядов по карте, которых так не хватало в оригинальной игре.





СМЕРТЬ ШПИОНАМ: МОМЕНТ ИСТИНЫ

ЖАНР ИГРЫ: Stealth
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: Haggard Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: games.1c.ru/smersh_mi
ДАТА ВЫХОДА: Декабрь 2007 года

Даже после выхода дополнения ***«Смерть шпионам»*** будет так же далека от уровня ***Hitman***, как Москва – от Альфа-Центавра. Тем не менее отношение тружеников из **Haggard Games** к своему делу внушает уважение. Они учли большинство пожеланий и замечаний фанатов, постаравшись воплотить их в дополнении. У противников исчезнет та невероятная проницательность, благодаря которой они выводили Семена Строгова на чистую воду. А значит, раздражающее сообщение о провале задания станет появляться гораздо реже. Из семи новых миссий только одна протекает в огромном унылом здании, остальные же позволят нам прогуляться по городским улицам или лесочкам Германии, СССР и Франции. Некоторых целей можно достичь несколькими способами. Расширится ассортимент стволов и экипировки, похорошеет графика... Как ни странно, но самый запоминающийся элемент ***«Момента истины»*** – получение вражеской униформы. В отличие от того же «Хитмана» снять одежку можно не с любого убитого персонажа, а только с того, чью жизнь оборвал аккуратный выстрел в голову. Логично, ничего не скажешь.





ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ

ЖАНР ИГРЫ: Action
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: Extreme Developers
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.games.1c.ru/pravda_9rota
ДАТА ВЫХОДА: Декабрь 2007 года

Дмитрий "Goblin" Пучков одним из первых высказал свое громкое «фи» создателям кинокартины «9 Рота» и **Федору Бондарчуку** в частности. «Художественные условности» ленты (см. ниже) возмутили его настолько, что он решил во что бы то ни стало явить миру «историческую правду» о тех событиях. Вначале опубликовал разгромную рецензию на своем сайте, а после принялся за съемки документального фильма ***«Правда о девятой роте»*** и разработку одноименной игры. В отличие от проекта Lesta здесь воссоздается лишь одно сражение, разгоревшееся в ночь с 7 на 8 января 1988 года в южном Афганистане между бойцами девятой роты 345-го гвардейского отдельного парашютно-десантного полка и отрядами наемников. За достоверность можно не волноваться: игроделов консультируют участники того сражения, да и господин Пучков провел собственное расследование. Зато все остальное нас, откровенно говоря, не впечатлило. Самые слабые места проекта – устаревшая графика и чересчур аркадный геймплей (для «исторической реконструкции», как позиционируют свое творение создатели «Правды»).

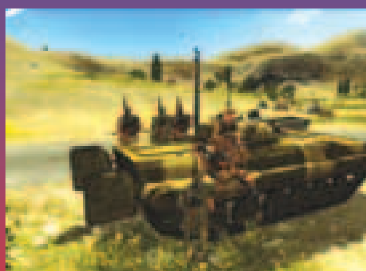


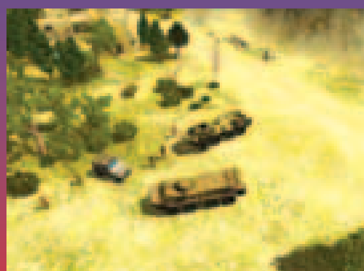


9 РОТА

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК: Lesta Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=9thcompany
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года

В основе проекта лежит одноименный фильм **Федора Бондарчука**, рассказывающий о действиях 345-го отдельного гвардейского парашютно-десантного полка во время войны в Афганистане. Картина вышла два года назад и вызвала бурю недовольства среди военных и историков, которые в один голос утверждали: сценаристы сильно исказили реальные события. По идее, **«9 Рота»**, как и любой другой проект «по лицензии», должна соответствовать первоисточнику, в данном случае – фильму. Однако на сайте издателя написано, что **Lesta** делает игру-реконструкцию боевого пути «девятки», избавившись от «художественных условностей блокбастера». Звучит сомнительно: воевать нам предложат не только у высоты 3234, но и в других областях Афганистана (всего полдюжины миссий). Да и заявленное число типов юнитов – порядка восьмидесяти – явно не вяжется с историческими реалиями. Скорее всего, «клюквы» разработчикам не избежать, просто она будет не такой развесистой, как в фильме. Сам же проект представляет собой обычную RTS.



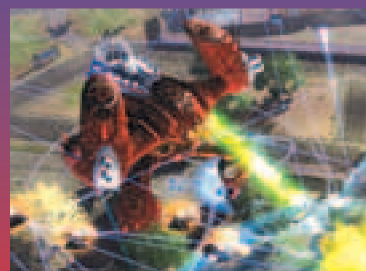


UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК: Petroglyph Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.games.1c.ru/pravda_9rota
ДАТА ВЫХОДА: Декабрь 2007 года

В последние год-два новые RTS появляются словно грибы после дождя. Так было в конце 90-х. Но тогда в основном, выходили посредственные клоны ***Age of Empires*** и ***Warcraft II***, теперь кудесники жанра не перестают радовать нас оригинальными и добротными стратегиями. Но вот незадача – в каждой из них предпочтение отдается мультиплееру, выбирать становится все сложнее. На решение игрока, как правило, влияет либо популярный сеттинг, либо уникальный геймплей. ***Universe at War*** – новый проект создателей ***Star Wars: Empire at War***. Далекое будущее, Земля в центре межгалактического конфликта. Мы вольны воевать как на стороне пришельцев, так и за людей. Разработчики стараются удивить нас удобной глобальной картой, небывалой разрушаемостью окружения и уникальными героями. Однако все это мы уже видели. Частично – в той же SW: EaW или ***World in Conflict***. На «ИгроМире» UaW показалась нам интересной, динамичной и зрелищной, вот только хватит ли ее достоинств, чтобы удержать нас надолго?





РАЗВЕДКА БОЕМ

MASS EFFECT

ЖАНР ИГРЫ: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РАЗРАБОТЧИК: BioWare Corporation
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: masseffect.bioware.com
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

Честно говоря, после ***Neverwinter Nights***, ***KotOR*** и ***Jade Empire*** уже не ждешь, что **BioWare** сможет чем-то удивить. Особенно сценарием. Но, видно, не зря пару лет назад они объявляли конкурсы и искали новых сотрудников. Потому что ***Mass Effect*** – это без преувеличения шедевр. На первый взгляд перед нами KotOR «на стероидах». Похожие системы управления командой и взаимодействия с окружающим миром, знакомое устройство уровней. Но если поиграть подольше, то открываются незримые глубины. И даже если забыть на минутку о потрясающей детализированной картинке, отличной режиссуре и замечательной анимации, тут есть что похвалить.
Чего греха таить, большинство предыдущих работ BioWare отличает некая наивность и даже мелодраматичность. Будто смотришь латиноамериканскую мыльную оперу. Теперь это в прошлом. Персонажи отлично выписаны, есть воистину увлекательная интрига, а главное, сюжет «повзрослел» и даже стал жестким. Бессердечные расисты-инопланетяне не стесняются в выражениях своих чувств, беседуя с презренными людишками. А как радуется сердце, когда несчастного солдата по велению чужих пронзает огромный острый шест. Скорей бы игра вышла на PC!





JAGGED ALLIANCE 3

ЖАНР ИГРЫ: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Strategy First
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: F3 Games
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: ru.akella.com/Game.aspx?id=1834
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года

У ***Jagged Alliance 3*** нелегкая судьба. Когда-то его создавала зеленоградская студия **«Мист-Лэнд Юг»**, ныне **GFI Russia**. Затем компания **Strategy First**, владеющая правами на серию JA, передала проект другому отечественному разработчику: за дело взялась **F3 Games**.
О первом знакомстве с новой третьей частью мы писали в репортаже с **КРИ 2007**. Игра нам понравилась и, более того, заставила поверить в то, что F3 справится с задачей не хуже, чем некогда справлялась **Sir-Tech**, то есть сделает образцовую тактическую стратегию.
На сегодняшний день Jagged Alliance 3 выглядит неплохо, расстраивает разве что устаревший интерфейс. В 2008 году разбираться в крошечных иконках никто не будет. Хорошо бы его как-нибудь преобразить. Например, сменить обозначения. А лучше перерисовать заново. Фанаты, конечно, будут переживать, но ориентироваться только на них все же не стоит. Оригинальная вторая часть появилась в продаже восемь лет назад. С тех пор сменилось не одно поколение игроков.
Что до перестрелок, то со времен ***JA2*** они изменились мало. И, наверное, к счастью. Хватит нам одного ***«Джаза»***.

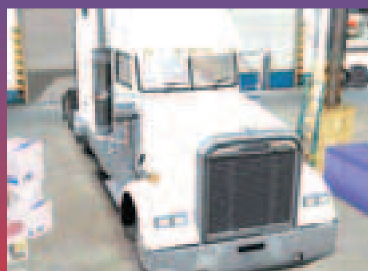


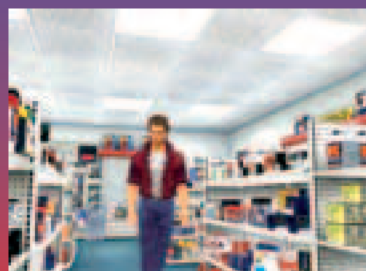


ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 3. ПОКОРЕНИЕ АМЕРИКИ

ЖАНР ИГРЫ: Racing/Management
ИЗДАТЕЛЬ: Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: Softlab-Nsk
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.rignroll.ru
ДАТА ВЫХОДА: 2007 год

Третьих ***«Дальнобойщиков»*** мы ждали еще весной, но, похоже, бета-тестирование затянулось. Отечественный долгострой номер один (после выхода ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***) с прошлой зимы почти не изменился. Но стоило сесть и поиграть, как результаты долгой работы тестеров стали очевидны. Багов, связанных с движениями грузовика, стало заметно меньше. Теперь при столкновении с машинами железная громадина ведет себя более предсказуемо. Вероятно, физическую модель доработали, что не может не радовать. Однако до сих пор фура частенько отцепляется от тягача, да так, что вернуть ее на место уже невозможно. По этой причине даже после небольшого ДТП приходится начинать заезд заново. Переключив камеру на вид сбоку, я увидел, что грузовик тонет прямо в асфальте. Может быть, поэтому на «ИгроМире 2007» в отличие от прошлой выставки вокруг ***«Дальнобойщиков 3»*** не было ажиотажа: три компьютера с рулями на стенде **«1С»** частенько пустовали.

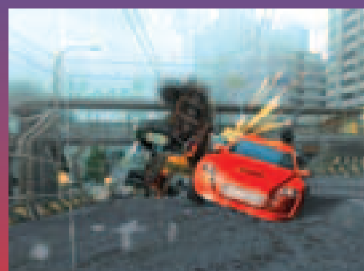


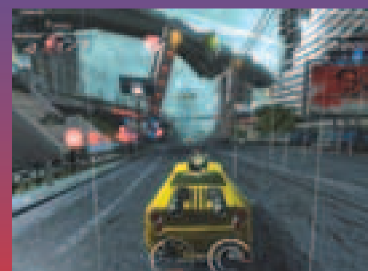


DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

ЖАНР ИГРЫ: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: SkyFallen Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: games.1c.ru/death_track
ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

В далеком 1989-ом, когда в России компьютеры были большой редкостью, свет увидела ***DeathTrack*** – родоначальник жанра combat racing. В те времена творение канувшей в Лету компании **Dynamix** произвело настоящий фурор. Великолепная идея скрестить шутер и гонки пришлась всем по душе – пресса и игроки пришли в восторг. Спустя без малого двадцать лет российская компания **SkyFallen Entertainment**, уже выпустившая отличную RPG ***«Магия Крови»***, принялась за возрождение легендарной гонки.
Недалекое будущее, в мире царят анархия и разруха. Гонки на выживание по руинам крупнейших городов планеты – единственная сохранившаяся забава. ***«Death Track: Возрождение»*** – это безумные скорости, умопомрачительные трюки и беспощадная пальба в соперников по заезду. На «ИгроМире» проект выглядел весьма симпатично. Правда, бесконечные мерцания и вспышки настолько утомляли, что усидеть за компьютером более двадцати минут оказалось совсем непросто.



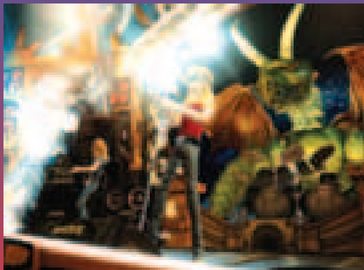


GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK

ЖАНР ИГРЫ: Arcade
ИЗДАТЕЛЬ: Aspyr Media
РАЗРАБОТЧИК: Neversoft Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: Нет
ДАТА ВЫХОДА: Ноябрь 2007 года

Стенд ***Guitar Hero 3: Legends of Rock*** пользовался на «ИгроМире» большой популярностью. Редкие посетители упускали возможность почувствовать себя настоящей рок-звездой. Гитары Gibson ни минуты не лежали без дела.
Без улыбки на новоявленных музыкантов было не взглянуть. Guitar Hero 3 настолько увлекала игроков, что те без стеснения пускались в пляс прямо перед экраном.

Игра напоминает аркады вроде ***Dance Dance Revolution***. Только здесь вместо танцев нужно умело перебирать аккорды. Каждый из них выполнен в виде кнопки определенного цвета, который соответствует одной музыкальной дорожке на экране. От того, насколько виртуозно ты исполняешь композицию, зависит конечный результат. В игре есть многопользовательский режим Battle Mode, где соперникам позволено атаковать друг друга. Набрав определенное количество очков, можно порвать струны на гитаре противника, ускорить или замедлить его мелодию. Guitar Hero 3 наверняка станет отличным развлечением для домашних вечеринок.







EDITORIAL

«ИгроМир 2007» оставил у меня приятные воспоминания. По сравнению с прошлым годом улучшилась как организация, так и информационное наполнение мероприятия. Жаль только, что среди многопользовательских ролевых игр смотреть было почти не на что. ***«Аллоды Онлайн»*** от компании **Nival Online** – единственный проект выставки, о котором не стыдно писать. В ближайших номерах мы обязательно к нему вернемся.

P.S. Журнал «PC ИГРЫ» приносит извинения компании «Руссобит-М» за допущенную в октябрьском номере ошибку. Название компании было написано неверно.

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

БЕТА-ТЕСТ



Все на борт!

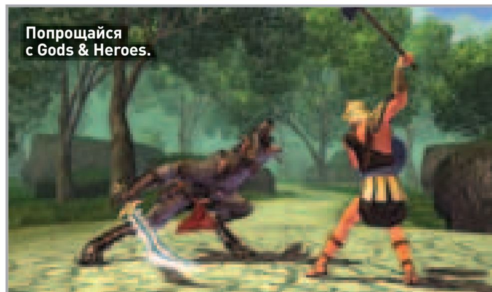
PIRATES OF THE BURNING SEA

Онлайновая ролевая игра ***Pirates of the Burning Sea*** с лета находится в стадии закрытого бета-тестирования (в нем участвуют свыше 10 тысяч геймеров). Но вскоре попробовать проект сможет любой желающий. Для этого нужно оформить предзаказ на игру.

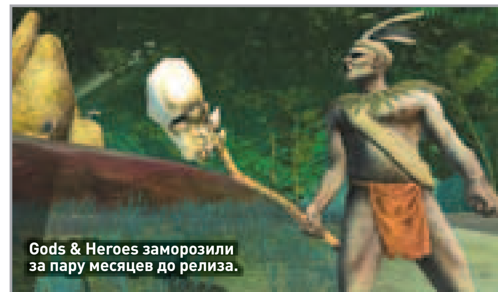
Разработчики из американской студии **Flying Lab Software** объявили, что Pirates of the Burning Sea «отправится в плавание» 22 января будущего года. Однако те, кто сделает предзаказ, смогут оценить игру за пятнадцать дней до релиза. Этот своеобразный финальный бета-тест называется **Pre-Boarding Party**. Игроки, принявшие в нем участие, получат в подарок виртуального попугая и мощное оружие, а также диск с «пиратским» саундтреком.

Напомним, в России Pirates of the Burning Sea под названием ***«Корсары онлайн»*** издаст компания **«Акелла»**.

БОГИ ПРОТИВ GODS & HEROES



Попрощайся с Gods & Heroes.



Gods & Heroes заморозили за пару месяцев до релиза.

В прошлом месяце мы сообщили об увольнении из студии **Perpetual Entertainment** около сорока сотрудников. Одновременно релиз фэнтезийной онлайновой ролевки ***Gods & Heroes: Rome Rising*** перенесли на начало 2008 года. Президент Perpetual **Крис МакКиббин** (Chris McKibbin) пояснил: игру требуется доработать.

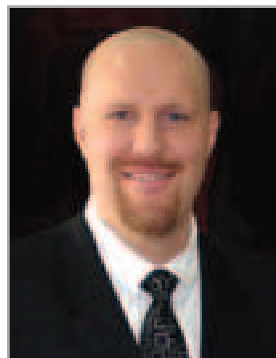
Казалось бы, еще немного – и Gods & Heroes распахнет свои серверы для геймеров. Увы, нам не суждено увидеть новую игру от дизайнера культовой ***Diablo II*** **Стига Хедлунда** (Stieg Hedlund). Как гром среди ясного неба прозвучало заявление о том, что Perpetual прекращает разработку «Богов и героев» и выпуск проекта отложен на неопределенное время. За такой обтекаемой формулировкой обычно подразумевается незатейливое «навсегда».

Что произошло с Gods & Heroes? По словам МакКиббина, его команда проделала огромную работу и может гордиться результатами. Однако планка качества, заданная игроделами, очень высока, и чтобы Gods & Heroes соответствовала ей, необходимы большие деньги. Их у Perpetual, судя по всему, нет. Поэтому студия предпочла приложить усилия к *Star Trek Online*, фантастической MMORPG в хорошо всем знакомой вселенной. Борги и клингоны показались МакКиббину более перспективными с коммерческой точки зрения, чем боги и герои. И все-таки нам жаль Gods & Heroes. Игра создавалась с 2005 года, удачно миновала несколько фаз бета-тестирования и была так близка к релизу…

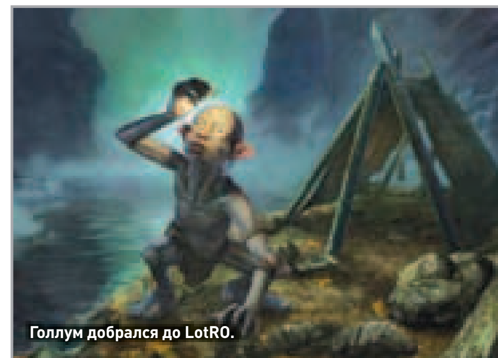


Perpetual сконцентрировала внимание на Star Trek Online.

У «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ» НОВЫЙ ВЛАСТЕЛИН



Джеффри Андерсон повержен.



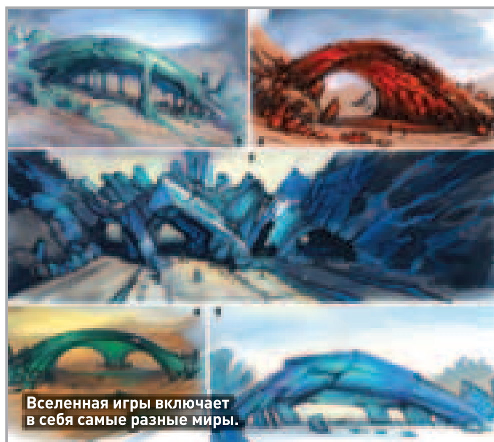
Голлум добрался до LotRO.

В компании **Turbine Inc.** большие перемены. Назначен новый исполнительный директор и президент. С 2001 года эти посты занимал **Джеффри Андерсон** (Jeffrey Anderson), перешедший в Turbine из **Origin Systems**, где он трудился на благо ***Ultima Online***. Увы, провал ***Dungeons & Dragons Online*** и неплохой, но не феноменальный старт ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*** подпортили Андерсону репутацию. И вот результат – на его должность назначен **Джим Кроули** (Jim Crowley), опытный управленец, ранее не имевший дело с MMORPG. Андерсон продолжит работать в Turbine, правда, его новая должность пока неизвестна.

Тем временем Turbine без лишней помпы выпустила третье бесплатное дополнение к The Lord of the Rings Online. Оно носит название ***Book 11: Defenders of Eriador***, продолжает сюжетную линию и добавляет более сотни квестов, новые области, нескольких балрогов и небольшой симпатичный рейд на двенадцать персон. Но главное – в игре наконец-то дебютирует любимец публики вечно воняющий рыбой обаяшка Голлум!

НЕ WOW'ОМ ЕДИНЫМ


Чем-то напоминает башню Крума из Lineage II, не находишь?

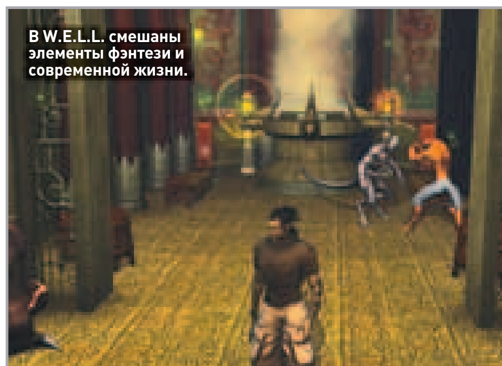

Вселенная игры включает в себя самые разные миры.

Многопользовательские онлайновые игры – самый перспективный и динамично развивающийся жанр. До сих пор в нем задают тон иностранные творения – чего стоит один только ***World of Warcraft***. Однако в последние несколько лет российские разработчики пытаются отхватить свой кусок от MMOG-пирога. Пока что из родных пенатов ничего толкового, кроме ***«Сферы»***, не выходило (браузерки в расчет не берем, только «клиентские» игры). Но уже сейчас в активе отечественных игроделов находится сразу несколько перспективных проектов. Например, ***W.E.L.L. Online***, которую ее создатели позиционируют как «действительно уникальную MMORPG». За подробностями мы обратились к пресс-секретарю компании **Sibilant Interactive Александру Бражнику**.

В чем уникальность W.E.L.L.? Ведь, по сути, большинство MMORPG похожи друг на друга и развивают идеи легендарной *Ultima Online*...
Действительно, многие типичные игровые элементы используются и развиваются в большинстве MMO-проектов. Но, эксплуатируя только старые идеи, невозможно создать что-то по-настоящему интересное. Поэтому, не отказываясь от полюбившихся фанатам MMORPG элементов жанра, мы воплощаем в жизнь и абсолютно новые для онлайна идеи.
В W.E.L.L. online будет развиваться единая для всех геймеров сюжетная линия, влияющая на изменения всего игрового мира, а значит, и на каждого персонажа в отдельности. В этом мире можно добиться реальных результатов, выделиться из общей массы. Причем выделиться не уровнем прокачки или убер-шмотками, а действиями, способными повернуть ход истории игрового мира. Это только одно из нововведений.
Конечно, и сам мир W.E.L.L. online будет отличаться от миров других MMORPG. Специально для игры разработан уникальный сеттинг, прописана подробная история мира, созданы оригинальные расы.

W.E.L.L. сочетает в себе элементы фэнтези и научной фантастики. На ваш взгляд, чего все-таки больше?
В игре действительно присутствует атмосфера фэнтези, но накладывается она не на научную фантастику, а на понятные каждому современному человеку реалии. Те же средства связи, оружие, транспорт, что и в нашем мире, но их принцип действия основан на использовании магии, да и выглядят эти предметы куда привлекательнее! Магия, которой пронизан весь мир W.E.L.L., делает жизнь персонажей более насыщенной, более яркой и интересной.

Чего, по вашему мнению, больше всего не хватает современным MMORPG?
В первую очередь онлайн-игры подразумевают интерактивное взаимодействие между реальными людьми в виртуальном мире. Но во многих MMORPG весь интерактив ограничивается PvP и групповыми рейдами. В W.E.L.L. online мы стараемся в совершенно разных сферах свести игроков друг с другом. Большинство наших квестов будут завязаны не на выполнении заданий с участием NPC, а на соперничестве реальных людей: один ищет, другой прячется; один создает что-то, другой использует это; один нуждается в помощниках, другой ищет заработок и т.д. При таком подходе каждое действие игрока становится более осмысленным.


В W.E.L.L. смешаны элементы фэнтези и современной жизни.

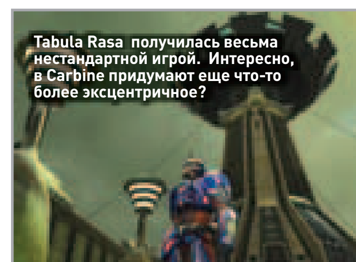



«Звездные врата» скоро откроются.

Уже через год ты сможешь поиграть в ***Stargate Worlds***! Онлайновая ролевая игра по мотивам популярного телесериала **«Звездные врата»**, не покидающего эфир вот уже десять лет, должна выйти в четвертом квартале 2008 года. Об этом геймерам сообщил один из руководителей студии **Cheyenne Mountain Entertainment Кевин Бэйлентайн** (Kevin Balentine). «*Stargate Worlds уже в играбельной форме*, – радостно заявил он. – *Мы усиленно готовимся к первому бета-тесту, и многие поклонники «Звездных врат» смогут принять участие в нем*». Надо заметить, что пока у Stargate Worlds нет издателя.


Гэрриотт благословил Carbine.

Южнокорейская компания **NCsoft**, всем известная по MMORPG-сериям ***Lineage*** и ***Guild Wars***, открыла новую студию в США. Команда, назвавшая себя **Carbine Studios**, состоит сплошь из звезд игровой индустрии. Достаточно сказать, что из сорока ее сотрудников почти половина пришли из **Blizzard Entertainment**, а ключевые посты заняли люди, «виновные» в успехе ***World of Warcraft***, ***Fallout*** и ***City of Heroes***. «*Эта команда разработчиков создана на небесах!*» – не сдержал эмоций **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott), сделавший для NCsoft амбициозную онлайновую ролевку ***Tabula Rasa***.


Tabula Rasa получилась весьма нестандартной игрой. Интересно, в Carbine придумают еще что-то более эксцентричное?

МИР ПО ТУ СТОРОНУ БРАУЗЕРА

МЫ НАКОНЕЦ НАПИСАЛИ *ПРО ЭТО*!

Мне порой пишут: почему в «Онлайне» постоянно игнорируются браузерные игры? Отвечаю: помимо них выходит множество полноценных MMOG, а рамки рубрики позволяют рассматривать лишь наиболее важные проекты. Но сегодня в виде исключения мы решили сделать подборку из пяти лучших, на наш взгляд, браузерок.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

ДАТА ВЫХОДА
2004

ПЛЮСЫ
Идеи «Бойцовского клуба» доведены практически до совершенства; развитая экономическая система; у пользователей нет необходимости платить реальные деньги за экипировку (как в некоторых схожих проектах).

МИНУСЫ
Вторичность, по-настоящему свежих идей не так уж и много.

ИТОГО
Всем уставшим от «БК» посвящается.

Территория

WWW.TERRITORY.RU

Достойная альтернатива ***«Бойцовскому клубу»***, который за пять лет своего существования надоел автору этих строк хуже горькой редьки. Кажется, перед нами тот же город, составленный из отдельных экранов-улиц, та же пошаговая боевая система с разделением тел бойцов на зоны. Однако главное отличие ***«Территории»*** в необычайно развитой экономической системе. В игре представлен полный производственный цикл – от добычи ресурсов и до получения конечного продукта. Игроки сами изготавливают практически все вещи, создавая полноценную модель рыночной экономики.



Как всегда, крутая экипировка решает все.

ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года

ПЛЮСЫ
Оригинальная, наглядная боевая система; множество приятных геймплейных возможностей, перекочевавших в проект из клиентских MMORPG типа World of Warcraft.

МИНУСЫ
Многие поклонники «Легенды» нелестно отзываются о поведении гейм-мастеров.

ИТОГО
Есть некоторые сходства с «БК», но на самом деле это совсем другая игра. От души рекомендую скачать клиентский довесок – с ним играть намного комфортнее.

Легенда: Наследие драконов

DWAR.RU

Наиболее сильная сторона проекта – динамичная боевая система. Да, лишь после знакомства с игрой понимаешь, что это ее свойство иллюзорно, однако насколько приятнее управлять действиями своего персонажа посредством симпатичного радиального меню, а не бессмысленно давить на кнопочки из разделов «блок» и «атака». Кроме того, ***«Легенда»*** может похвастаться некоторыми элементами «серьезных» MMORPG: комплектами экипировки, ездовыми животными и необычайно масштабными битвами. Например, летом сего года прошло самое грандиозное сражение – на поле брани сошлись сразу аж три тысячи бойцов!



Пожалуй, это одна из самых красивых браузерных игр отечественного производства.

ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2005 года

ПЛЮСЫ
Необходимость не только бездумно прокачивать своих подопечных, но и думать; азарт, который испытываешь во время каждого забега; множество мини-игр.

МИНУСЫ
Жуки со временем дохнут, и приходится начинать все с нуля. Кому как, а лично мне такая фича не по душе.

ИТОГО
Виртуальный ипподром пока не изобрели, остается радоваться виртуальным забегам жуков. Забавно, симпатично.

Жуки@Mail.ru

ZHUKI.MAIL.RU

Отличная забава для любителей азартных игр. Нет, мейлрушные жуки не играют в рулетку и «русской рулеткой», слава богу, тоже не увлекаются. Зато они соревнуются на виртуальном ипподроме! На первых порах успех подопечного определяют два параметра – ловкость и масса. Ловкие насекомые быстро бегают, но так же быстро выдыхаются – идеальные спринтеры. Откормленные особи, напротив, двигаются медленно, зато способны осилить дальние дистанции. Поскольку управлять жучком во время забега нельзя, стоит десять раз обдумать, какую именно особь следует отправить на соревнование. Просто, а затягивает.



Это пробный забег, а когда наблюдаешь за настоящим соревнованием с огромными ставками – испытываешь те же чувства, что и азартные игроки на ипподроме.

ДАТА ВЫХОДА
Август 2005 года

ПЛЮСЫ
Возможность поиграть в известную коллекционную карточную игру, не тратя крупную сумму на покупку дорогостоящих карт; простота освоения.

МИНУСЫ
Сама система «Берсерк» – на любителя. Лично мне по душе больше Magic: The Gathering, хотя на вкус и цвет, как говорится...

ИТОГО
Нет нужды посещать специализированный клуб или топать к увлекающемуся «Берсерком» соседу – можно сесть за компьютер и мгновенно найти единомышленника.

Берсерк Онлайн

BERSERK.MAIL.RU

Не ***Magic: The Gathering*** единым! Российская коллекционная карточная игра (ККИ) ***«Берсерк»*** получила свое воплощение в Сети. Даже если ты не фанат подобных развлечений, все-таки попробуй. Ведь за стартовый набор виртуальных карт в отличие от настоящих платить не нужно (хотя, если войдешь во вкус, выложить реальные деньги придется). Справочная информация на сайте поможет быстро разобраться в правилах этой забавы. На мой взгляд, проект реализован намного лучше, чем недоработанный M: TG Online. Минимум лишних окошек и ненужной информации, максимум функциональности и простоты.



В реале каждая такая карточка стоит сравнительно немалых денег.

ДАТА ВЫХОДА
Октябрь 2006 года

ПЛЮСЫ
Гармоничное сочетание элементов RPG и стратегии; мини-игры, удачно вплетенные в игровой процесс; множество способов заработка – не только приевшимся фармингом, но и головой.

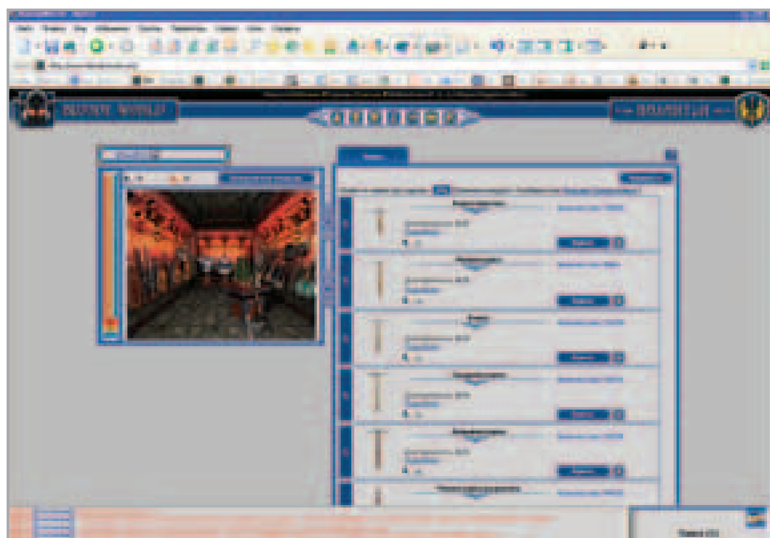
МИНУСЫ
Довольно сложный для браузерной игры геймплей, хотя кому-то сей факт наверняка покажется плюсом.

ИТОГО
Что тут сказать... На ум приходит лишь название старого учебника для дошколят: «Маленькое окно в большой мир».

Кровожадный мир

WWW.BLOODYWORLD.COM

«Кровожадный мир» – не совсем обычная браузерка, в которой сочетаются элементы ролевой игры и стратегии. Банальнее затравки не придумаешь: выбрав человека, орка, эльфа или гнома и определившись со специализацией, мы начинаем мутузить монстров. Однако со временем возникает необходимость собрать команду воинов, и здесь о себе дает знать стратегическая составляющая. Деньги можно добывать не только во время зачисток лабиринтов и захвата замков, но и занимаясь рыбалкой, собирательством, ремесленничеством. Эдакая ***Dark Age of Camelot***, притворившаяся незатейливым браузерным развлечением.



Прежде чем махать мечом в бою, придется изрядно поработать киркой на руднике – накопить денег на снаряжение.

ФЛЭШ-ОТКРОВЕНИЯ

В мире казуальных игр тоже встречаются жемчужины



Флэш-игры прочно заняли свое место в сфере казуальных развлечений. Большинство из них не оригинальны и выполнены на троечку. Однако время от времени попадаются проекты, которые действительно удивляют и впечатляют. В этом выпуске «Флэш-роялля» есть как минимум две игры-откровения: ***Manifold*** и ***Hoshi Saga 2***. Не пропусти их!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

HOSHI SAGA 2

WWW.NEKOGAMES.JP/MT/2007/09/2.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1394KB
ОЦЕНКА	5

Флэш-головоломка ***Hoshi Saga*** увидела свет в мае и мгновенно стала интернет-феноменом. Игру, в которой на каждом уровне требовалось разными способами отыскивать звездочку, хвалили за то, что она способствует раскрепощению разума. Думай и экспериментируй – и добьешься успеха. Доброжелательные отклики подвигли японского разработчика **Есио Исии** (Yoshio Ishii) на создание сиквела. ***Hoshi Saga 2*** предлагает тридцать шесть новых отменных уровней. Каждый из них безупречен в художественном плане: дизайн и анимация лаконичны и не лишены стиля. Что касается самих головоломок, то они радуют разнообразием и неплохим чувством юмора. В одной, чтобы отыскать звездочку, нужно выстроить маленьких человечков в фигуру, в другой – задрать даме платье. Мне же больше всех понравился уровень с падающей звездой. Ее необходимо сфотографировать, однако камера работает с небольшим опозданием и поймать удачный кадр весьма затруднительно.



Построить живую звезду – легко!

HOTCORN

WWW.NINJAKIWI.COM/HOTCORN.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	1616KB
ОЦЕНКА	4

Если ты любишь бывать в кино, то наверняка не раз наблюдал, как зернышки попкорна под воздействием высокой температуры взрываются, а потом сгребаются лопаткой в ведрышки и выдаются любителям пожевать во время сеанса. Примерно этим тебе и придется заниматься в ***Hotcorn***. Правда, раздавать готовые порции страждущим не нужно, это уже за рамками игры.
Итак, в Hotcorn ты будешь готовить попкорн. При помощи мышки игрок управляет круглым «солнышком», которое заставляет зерна взрываться. На прохождение уровня обычно отводится 6–10 секунд. Если не успел за это время полопать заданное количество зерен, начинай сначала. Встречаются препятствия типа воды и масла, которые замедляют работу. Однако хватает и помощников – один пауэр-ап превращает маленькое «солнышко» в крупный огненный шар, другой останавливает бег времени, третий вызывает сокрушительный взрыв. Учти, Hotcorn – игра сложная, и вряд ли ты доберешься до финального пятидесятого уровня.



В Hotcorn необходима хорошая реакция.

MANIFOLD

WWW.KONGREGATE.COM/GAMES/JOELESLER/MANIFOLD

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР:	1100KB
ОЦЕНКА:	5

Manifold подобна глотку чистого воздуха в душном помещении. Идея игры проста, но почему-то никто раньше до нее не додумался. Ты управляешь забавным жукообразным существом: клавиши A и D – движение влево-вправо, W – прыжок. Жучок располагает небольшим количеством гравитационных сфер и умеет бросать их как гранаты. Подобный шар, прикоснувшись к стене, полу или потолку, превращается в пузырь, где изменена сила притяжения. Причем ты можешь указать, как должна работать гравитация в сфере – подбрасывать ли жучка вверх, или нести потоком в нужную сторону. Чудо-сферы помогают главному герою проходить многочисленные уровни Manifold. Где-то ему нужно целым и невредимым спуститься в пропасть, где-то – взобраться на вершину горы, а иногда и вовсе приходится прогуляться по потолку. Оригинальная концепция сделала игру хитом интернета всего за несколько месяцев, и уже выпущено дополнение с новыми уровнями.



Там, где нет дороги, поможет гравитация.

STORM WINDS

WWW.HEROINTERACTIVE.COM/STORMWINDS

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	2574KB
ОЦЕНКА	4

Storm Winds – простая, не слишком оригинальная, но увлекательная игра. Согласно трехстрочному сюжету, Земля в опасности, гадкие враги из космоса победили всех и вся. Остался последний летающий форт, который нужно защитить любой ценой. Есть три огневые позиции, где можно установить пушки, пулеметы, плазмаганы и проч. Любое оружие стоит денег, поэтому серьезные средства обороны станут доступны не сразу. На крутую пушку нужно копить, а деньги зарабатываются путем отстрела врагов. У каждого вида оружия есть свои плюсы и минусы. Например, у автомата хорошая скорострельность, но наносимый урон невелик.
Любопытно, что в Storm Winds стрельба ведется не в автоматическом режиме: тебе самому нужно управлять турелями, целиться и сбивать вражеские вертолеты и летающие тарелки. Процесс затягивает. Если игра невероятно понравится, за пять баксов можно купить премиум-версию с новыми боссами.



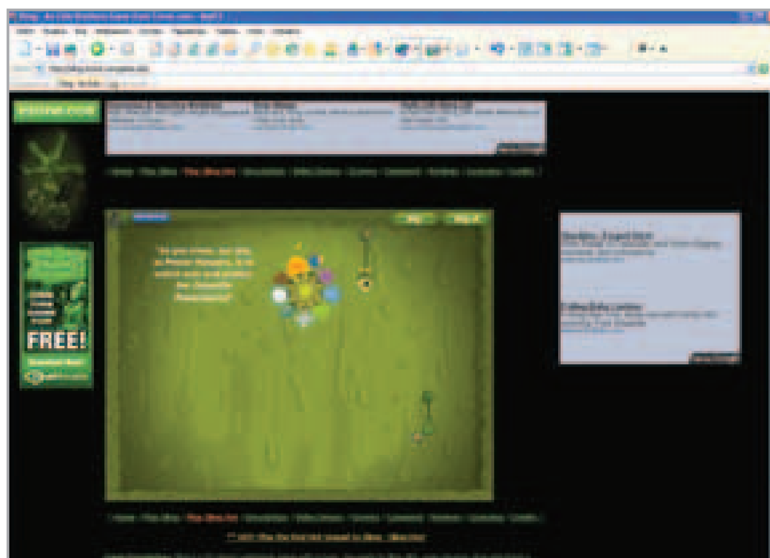
Визуально Storm Winds очень хороша.

SLING FIRE

SLING.EZONE.COM/FIRE/GAME.PHP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	3144KB
ОЦЕНКА	5

Sling Fire – новая часть в серии, начатой флэш-играми ***Sling*** и ***Sling Jr***. В сказочной стране живут слизняки. Они охраняют генератор, питающий жизненной силой весь мир. Красномордые чудища украли огненный элемент «мотора». Отважный герой Слинг решает вернуть пропажу и отправляется в опасное приключение.
Слизняк умеет растягиваться, словно жевательная резинка, и прилипать к разным объектам. Если мышкой оттянуть его за хвостик, а потом быстро отпустить, Слинг полетит в заданном направлении и прицепится к любому колышку на пути. Пожалуй, это все, что тебе следует знать. На каждом уровне слизняку нужно прикоснуться к определенному количеству колышков, прежде чем откроется портал в следующую локацию. Сначала ты просто учишься управлять Слингом, смотришь, как он рикошетит от стен и виснет на крючках. Потом приходится еще ускользать от пчел и не попадать под огонь пушек. В целом – весьма забавная игра.

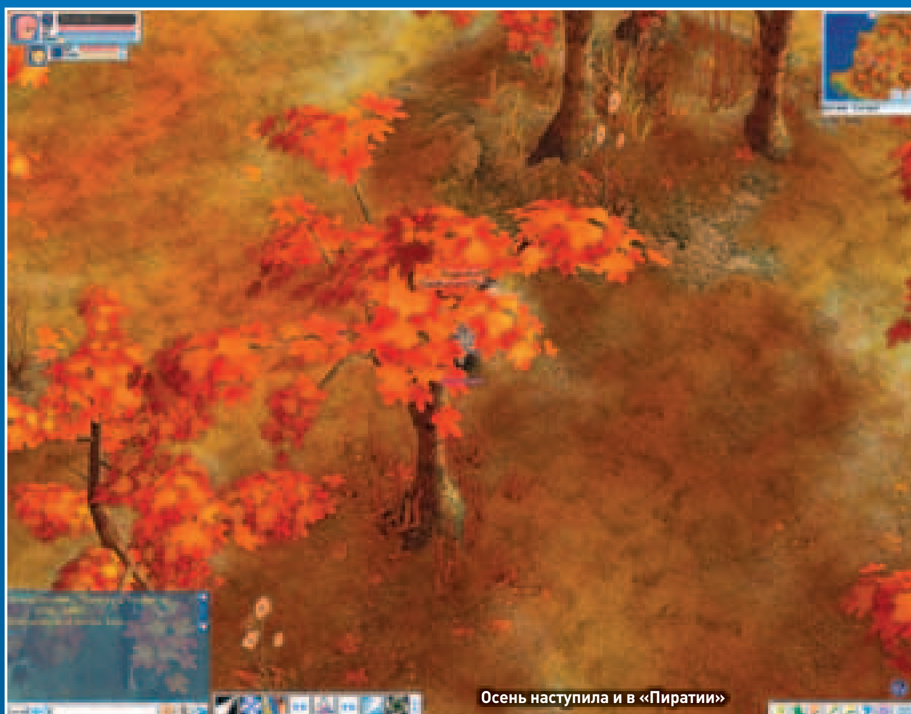


Каждый уровень – маленькая головоломка.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК


Драконы – создания могучие. Нахрапом их не возьмешь.



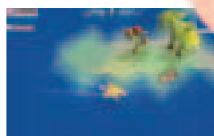

Осень наступила и в «Пиратии»

ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА «ВСЕ РЕМЕСЛА ХОРОШИ»




СТАТУС **ЗНАХАРКА ФИЛЛИС, 42-Й УРОВЕНЬ**


ДИСЛОКАЦИЯ **МАГИЧЕСКИЙ ОКЕАН, ЗАТЕРЯННЫЙ ГОРОД**

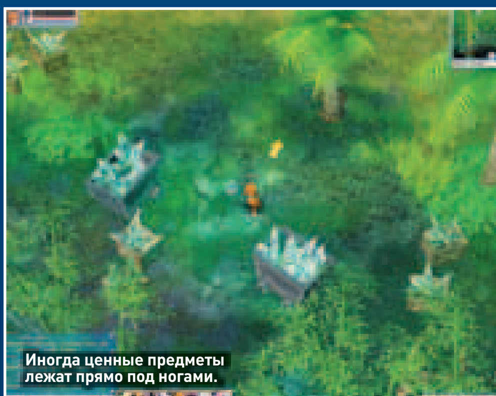
В очередной главе своего повествования я расскажу, каким образом в *«Пиратии»* можно честно и быстро заработать, действуя в одиночку. Что и говорить: совместные походы в подземелья не всегда приносят большие деньги, да и прибыль приходится делить с компаньонами. До войн гильдий мне еще далеко, поэтому тому, кто (как и ваш покорный слуга) находится на сороковом – сорок пятом уровнях и до сих пор не примкнул ни к одной серьезной группировке, я советую освоить доступные всем персонажам ремесла.

ВСЕ ПРОФЕССИИ ВАЖНЫ

В «Пиратии» есть не только основные профессии, с которыми герою предстоит провести свою пиратскую жизнь, но и общие навыки – лайф-скиллы, доступные всем игрокам независимо от класса. Это универсальные ремесла, помогающие заработать трудовую копейку в любом месте и в любое время. Их ассортимент разнообразен: ловля рыбы, вырубка деревьев, спасение судов, добыча руды и, конечно, торговля. Каждый персонаж волен обладать всеми шестью навыками, однако сначала нужно получить очки опыта за прохождение исторических квестов, а затем приобрести книгу умений у торговца в крупном городе. Исторические квесты представляют собой непрерывную цепочку заданий, и выполнять их можно бесконечно долго. Главное – вовремя остановиться.

Я ЛЮБЛЮ РЫБАЛКУ

Разобравшись с теорией (благо полезной информации о «Пиратии» хватает как в самой игре, так и на десятках фанатских порталов), я быстро освоил первый навык – рыболовство. Как уже говорилось в прошлых дневниках, для этого промысла корабль следует оснастить неводом. Самыми популярными местами рыбалки считаются воды, омывающие Аскарон: район Зефирного острова (координаты 3240, 3376) и Юго-


Иногда ценные предметы лежат прямо под ногами.


Лес, костер, друзья... Жаль, нет гитары.


Кругом враги, но уж очень хочется отдохнуть.





– Вы не подскажете, где ближайший телепорт? – На улице не знакомлюсь!


Не все грибы одинаково полезны.

Восточный морской регион (690, 3793). Кроме того, рыбные места обозначаются оранжевыми точками на мини-карте. Заметив косяк рыб, нужно активировать соответствующее умение и направить курсор-прицел на добычу. В случае успеха вокруг судна будут плавать корзины с уловом. Городские торговцы платят немалые деньги за филе и сашими. Главное, не встретить во время ловли опасных осьминогов, которые то и дело норовят потопить проходящий мимо них корабль.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ДРОВОСЕК

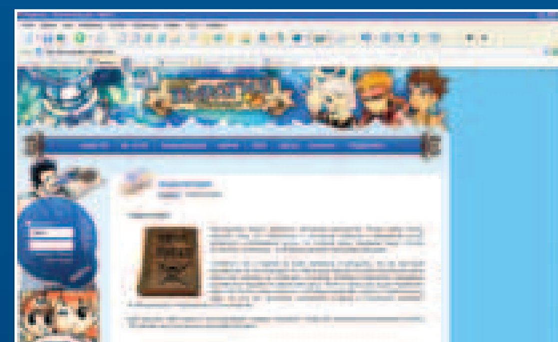
Чтобы заняться рубкой деревьев, я приобрел специальный топор у шайтанского кузнеца. До участков, годных для лесозаготовок, добираться пришлось долго. Шайтан окружают выжженные пустыни, поэтому найти в его окрестностях даже небольшие островки с растительностью – большая удача. Если тебе вздумается освоить ремесло дровосека, топай прямиком в густые леса Аскарона. Вернувшись в город после тяжелого трудового дня, я обнаружил в порту персонажа, который за отдельную плату складывает бревна в трюм корабля. Древесину можно использовать во время плавания для починки судна. Надо лишь открыть интерфейс плавсредства и кликнуть по иконке с бревнами. Филе рыбы и лес в загашниках – единственная возможность выжить в открытом море. Особенно когда до ближайшего порта еще плыть и плыть.

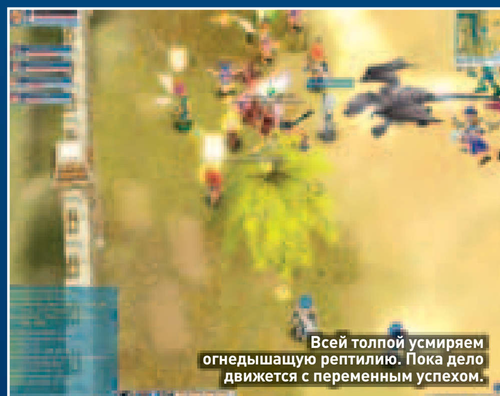
СПАСИТЕ НАШИ ШХУНЫ

Если ты когда-нибудь надумаешь спасать мир, начни с затонувших судов. Ради столь благородного дела я не пожалел денег на специальную шхуну с подъемным краном. Невдалеке от родного Шайтана расположено гигантское кладбище погибших кораблей. С помощью железного рукава мне удалось добыть оригинальный набор из нескольких фарфоровых кувшинов, рулонов тончайшего китайского шелка и светящихся черепов. Спасенное имущество было незамедлительно сбагрено местному скупщику за хорошие деньги. Общий доход составил пару тысяч золотых, так что покупка корабля с чудо-краном окупается всего за пару-тройку спасательных операций.
Возле Острова сокровищ (как и любого места, овеянного загадками, мифами и легендами) разбитых кораблей еще

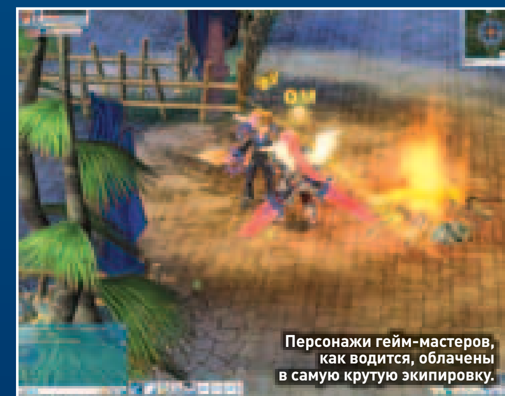
ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

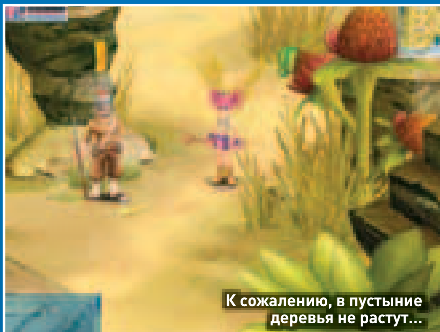
Во время игры тебе придется много путешествовать по миру. Как правило, сориентироваться на местности помогает радар. Однако его становится недостаточно, когда со всех сторон тебя окружает безбрежная морская гладь или гектары дремучих лесов, а точные координаты пункта назначения неизвестны. В этой ситуации нам помогут официальные и фанатские сайты по игре. На отечественном www.piratia.ru ты найдешь координаты всех монстров и полезных NPC, включая кузнецов, гидов, продавцов книг, телепортеров, портовых служащих и т.д. Интерактивная карта с ресурса pko.mmosite.com поможет быстро сориентироваться на местности, выбрать правильное направление и не сбиться с курса. На www.talesofpirates.com/forum/viewthread.php?tid=556 опубликованы рекомендации по правильной прокачке персонажа, а страничка «Википедии» ru.wikipedia.org/wiki/One_Piece содержит полную информацию об аниме-сериале, которым явно вдохновлялись разработчики «Пиратии».




Всей толпой усмиряем огнедышащую рептилию. Пока дело движется с переменным успехом.


Порой спасаешь корабли, никого не трогаешь, и тут вдруг такое чудо из воды показывается...


Персонажи гейм-мастеров, как водится, облачены в самую крутую экипировку.


К сожалению, в пустыние деревья не растут...


...только кактусы



больше. Что особенно любопытно – монстры в тех краях практически не встречаются. Тем не менее затонувшие там суда порадуют спасателей (так и хочется написать «мародеров») клевером, который воскрешает мертвых; краской для волос; горами драгоценностей и даже секретными картами, открывающими самый короткий путь к сокровищам. Эти вещи пользуются огромным спросом, и цена на них стабильно высока.

КУРС МОЛОДОГО ШАХТЕРА

После морей и лесов меня потянуло в горы – по словам старожилов игры, именно там легче всего зарабатывать деньги. Правда, перед тем как хвататься за кирку, необходимо приобрести защитную экипировку – без нее в шахтах никуда. Руда любого типа часто пригождается во время выполнения квестов и помогает снизить налог на морскую коммерцию. На пятом – мастерском – уровне возможно добывать полезные предметы из метеоритов. В мире «Пиратии» они расположены неподалеку от любого крупного города. Работая над небесным телом орудием из «космического сплава», ты сможешь получить множество полезных вещей: фейерверки, драгоценные камни и прочие предметы, которые с удовольствием раскупают и уличные торговцы, и другие игроки.

ВСЕ НА ПРОДАЖУ

Вдоволь наплававшись и набегавшись, я решил приобрести самый полезный и незаменимый навык – торговли. С ним ни в реальной, ни в виртуальной жизни не пропадешь. Механизм обучения стандартный: хотя бы один свободный скил-поинт, книжка умений – и ты уже хозяин торговой палатки. Расположиться со своим лотком можно в любой точке города, но я выбрал наиболее подходящее место – рыночную площадь. Сюда приходят торговцы со всего континента, так что игрок, который захочет что-либо купить, сам отыщет здесь нужный товар. Моя торговля шла очень успешно за счет редких предметов, которые я получил благодаря другим жизненным навыкам. Напрашивается вывод: все профессии хороши, выбирай на вкус. **PCG**


В порту дежурит матрос, который складывает бревна в трюм корабля.


С навыком торговли нигде не пропадешь.


Мужчина, не пригласите ли вы девушку в ресторан?

КОДЫ ДОСТУПА



Лучшие сайты для читеров

Бесспорно, проходить игры без кодов намного интереснее. Но порой без них не обойтись – например, когда осилить очередной уровень честным путем не получается из-за критического бага или другой не менее уважительной причины. Чит-коды, трейнеры, прохождения, сейв-геймы представлены на множестве игровых сайтов. Как всегда, мы отобрали пятерку лучших.

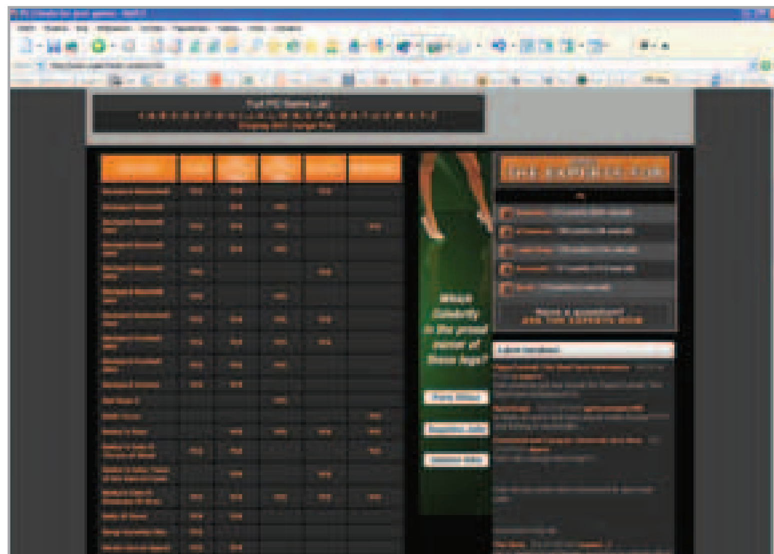
ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

НЕДОGAMEFAQS

WWW.SUPERCHEATS.COM

Разнообразие	3.0
Наполнение	3.0
Удобство	4.5
Общая оценка	3.0

Очевидно, что разработчики **www.supercheats.com** – деятели известного медиапортала **ugo.com** – ваяли свое детище с оглядкой на легендарный GameFAQs. На это указывает схожий дизайн и форма подачи объемных материалов – в виде простых txt-документов. Создатели хорошенько потрудились над интерфейсом. Хотя сей ресурс получил скромную итоговую оценку, пользоваться им гораздо приятнее и удобнее, чем другими представленными в этой статье сайтами-конкурентами. Увы, наполнение пока оставляет желать лучшего – проект молодой, собственных материалов ничтожно мало. Основную часть контента составляют те же публикации, что есть и у описанных ниже порталов. Однако с каждым месяцем SuperCheats стремительно обрастает собственной информационной базой – глядишь, через пару лет он выбьется в фавориты.

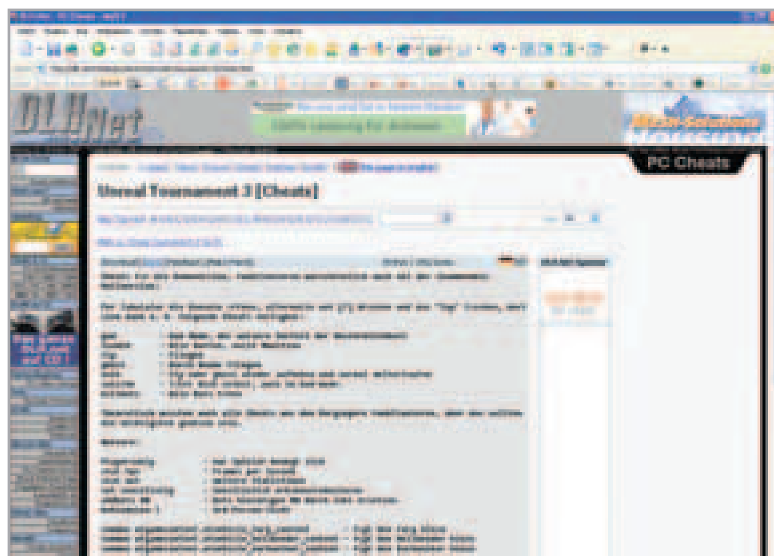

Все материалы сайта удобно каталогизированы.

ГЕРОЙ МИНУВШИХ ДНЕЙ

WWW.DLH.NET

Разнообразие	3.5
Наполнение	3.5
Удобство	3.5
Общая оценка	3.5

Как ни прискорбно, но год от года читерские материалы пользуются все меньшим спросом. Почему? Игры становятся проще, пройти любой современный хит сможет даже ребенок младшего школьного возраста, причем за пару-тройку вечеров. Этим и объясняется стагнация профильных сайтов. Лично я не без сожаления наблюдаю за лебединой песней некогда популярного немецкого портала **dlh.net**. Читы, прохождения, сейвы, трейнеры и множество других полезных вещей (вплоть до карт игровых местностей) размещаются на нем все реже и реже. Еще лет пять назад офлайновая база кодов DLH (бесплатная программа, скачивается с сайта) могла дать фору любому CheMax, теперь же она фактически не поддерживается ее создателями. Конечно, материалы по новым проектам здесь появляются, но они – жалкий ручей в сравнении с бурным потоком информации начала 2000-х.



Некоторые статьи публикуются исключительно на немецком языке.

WELCOME, ADVENTURER!

WWW.GAMEBOOMERS.COM

Разнообразие	2.5
Наполнение	4.0
Удобство	3.5
Общая оценка	4.0

Сайт для фанатов адвенчур – этим все сказано. Наибольшую ценность представляет раздел Walkthroughs (хотя здешние рецензии тоже весьма любопытны и профессиональны), где публикуются великолепные прохождения квестов. Авторы не ленятся снабжать свои труды скриншотами и схемами, поясняющими основной текст, – большая редкость для читерских порталов. Почти все материалы написаны столь удачно, что благодаря им даже самые зубодробильные головоломки решаются за паругтройку минут. Свежие статьи появляются оперативно. Например, едва только вышла ***Agatha Christie: Evil Under the Sun***, как буквально на следующий день было опубликовано ее полное прохождение. Квестоманы, для вас мы нашли бесценный кладезь знаний – смело вносите этот ресурс в раздел «Избранное» вашего браузера.



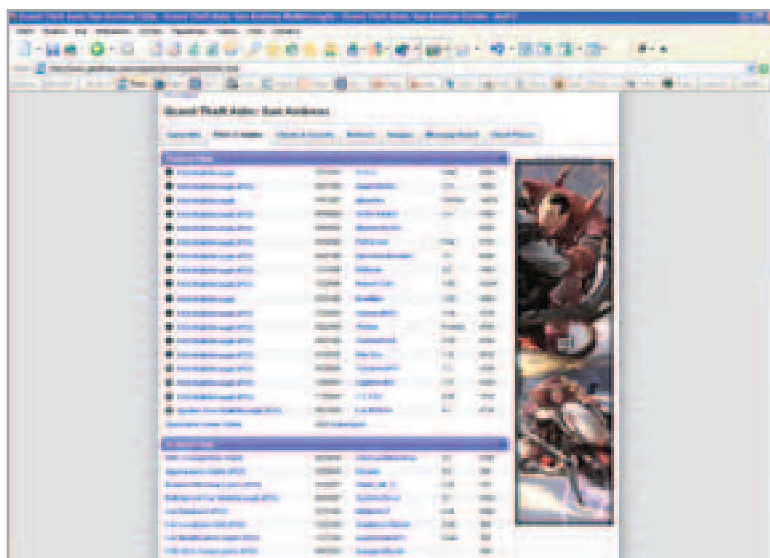
На Gameboomers собраны лучшие прохождения адвенчур.

ТЫСЯЧА И ОДНО РУКОВОДСТВО

WWW.GAMEFAQS.COM

Разнообразие	5.0
Наполнение	4.5
Удобство	4.0
Общая оценка	4.5

GameFAQs – самый уважаемый ветеран среди читерских порталов. Как большинство аналогичных сайтов, он держится лишь на энтузиазме своих пользователей: они составляют тысячи гигантских, всеобъемлющих руководств практически ко всем популярным проектам. За двенадцать лет работы вокруг GameFAQs собралось преданное коммьюнити геймеров-профессионалов, которое, к сожалению, в последнее время заметно поредело – лучшие годы ресурса пришлись на конец 90-х – начало 2000-х. Впрочем, больше нигде ты не найдешь такого количества полезных, полных и поистине уникальных материалов. Трейнеров и сохраненок здесь нет, только коды (правда, за ними лучше лезть на **GameWinners** – см. ниже) и руководства. А еще GF может похвастаться лучшей базой игр для всех без исключения платформ – от старушки Commodore 64 до PlayStation 3.



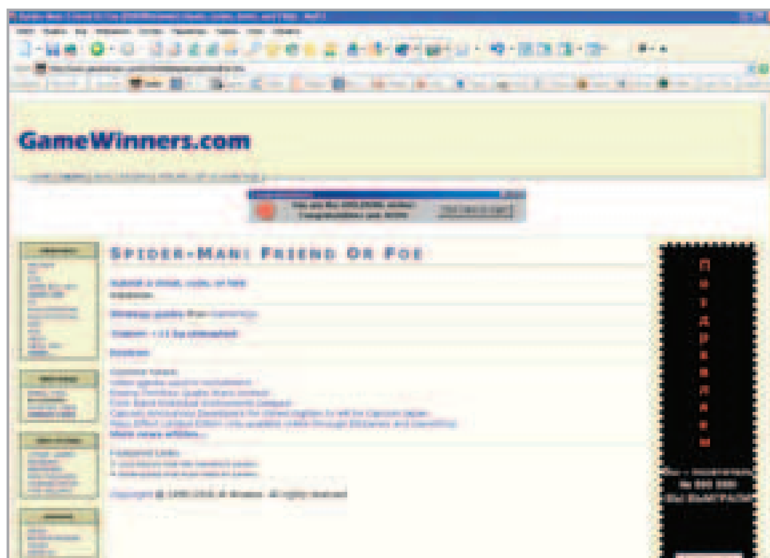
Для хитов вроде GTA: San Andreas местные умельцы пишут по полсотни различных руководств.

ФАВОРИТ ЧИТЕРА

WWW.GAMEWINNERS.COM

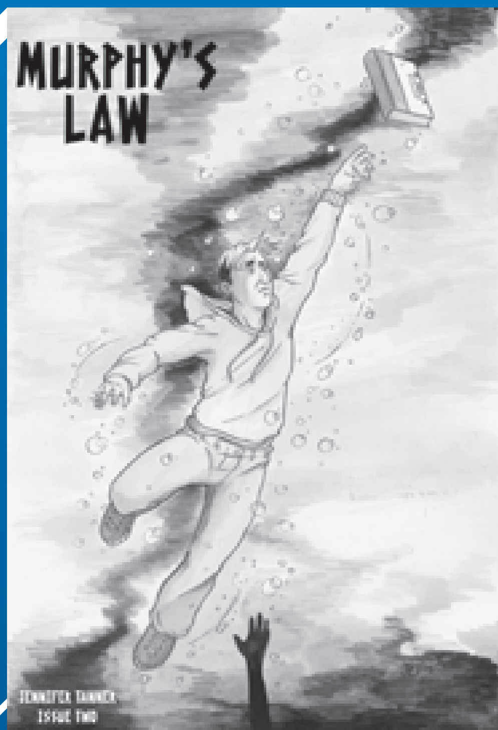
Разнообразие	3.5
Наполнение	5.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.5

Даже у именитых порталов вроде **IGN**, **Gamespot** и **1UP** нет столь внушительной базы кодов, как на **gamewinners.com**. Если тебе нужны наиболее свежие и полные читы к играм для PC и современных консолей, смело набирай в браузере адрес этого сайта. Поступление новых материалов происходит чуть ли не по три раза в день. Да, здесь практически нет прохождений, зато предостаточно трейнеров, хинтов, пасхальных яиц и, конечно же, самих кодов. Инструкции по их применению написаны толково и понятно, непонятные моменты «разжевывают» авторы сайта. Вся информация публикуется на английском языке. Единственный недостаток ресурса – отсутствие полноценного поиска (ущербный плагин Google, вываливающий неупорядоченные результаты, всерьез рассматривать нельзя). Лучше пользоваться алфавитным рубрикатором.



Простой с виду сайт содержит лучшую базу кодов.

ТЕКСТ: ВИТАЛИЙ ПЧЕЛКИН, АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ





ЗАКОНЫ МЕРФИ В ОНЛАЙНОВЫХ ВСЕЛЕННЫХ

На базе ВВС Эдварса (США, Калифорния) в 1949 году исследовались причины авиакатастроф. Капитан Эдвард Мерфи (Edward Murphy), оценивая работу техников одной из лабораторий, мрачно повторял: «Если можно что-то сделать неправильно, то эти техники непременно так и сделают…» Во время одной из пресс-конференций руководитель исследовательского проекта Дж. Никольс вспомнил слова своего подчиненного, окрестив многочисленные поломки законом Мерфи. Выражение тут же попало в прессу и так понравилось американским читателям, что уже спустя несколько месяцев стало широко использоваться даже в рекламе. «Законы Мерфи (америк., неофиц.) – принцип, состоящий в том, что, если какая-нибудь неприятность может случиться, она случается» – утверждает толковый словарь Фанка и Вэгнэлса. Для чего угодно можно разработать свои «законы Мерфи»: существуют, например, медицинские, программистские и даже кулинарные. Ну а мы решили придумать геймерские, посвященные онлайновым играм. Ниже перефразированы (со ссылкой на первоисточник - идет вначале) наблюдения Мерфи и других людей, составивших собственные «законы подлости».

1. ПРАВИЛО ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМОСТИ РИЧАРДА

«То, что вы храните достаточно долго, можно выбросить. Однако как только вы что-то выбросите, оно вам непременно понадобится».

«Если ты убрал в банк удочку или кирку, которые, ты уверен, в ближайшее время не пригодятся, вскоре они обязательно потребуются. Например для квеста».

2. ЗАКОН КЛИПШТЕЙНА

«Когда из защитного кожуха будет выкручен последний из шестнадцати болтов, выяснится, что сняли не тот кожух».

«Если тебе нужно шестнадцать минералов, то ты потратишь немало времени, чтобы их собрать. А потом выяснишь: это не те камни».

3. ТЕОРЕМА СТОКМЕЙЕРА

«Если кажется, что работу сделать легко, она непременно будет трудной. Если на вид она трудна, значит, выполнить ее вообще невозможно».

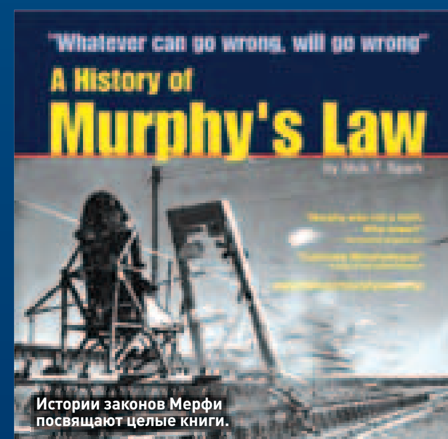
«Если подземелье представляется слишком простым для героя твоего уровня, жди подвоха. Если оно кажется сложным, то тамошние монстры точно порвут тебя, как Тузик грелку».

4. МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ЗАКОН КОРНУЭЛЛА

«Начальство склонно давать работу тем, кто менее всего способен ее выполнить».

«В абсолютно любой MMORPG ты чувствуешь себя намного умнее и опытнее рейд-лидера. И кто только доверил руководство этой бездарности?..»





Истории законов Мерфи посвящают целые книги.

5. АРМЕЙСКИЙ АФОРИЗМ
«Любой приказ, который может быть неправильно понят, понимается неправильно».
«Любое запутанное описание квеста или невнятная команда рейд-лидера вводит игрока в глубокий ступор».

6. ЗАКОН ДЖОНСОНА И ЛЭРДА
«Зубная боль начинается в ночь на субботу».
«Профилактические отключения серверов происходят перед выходными или же совпадают с твоим отпуском».

7. ЗАКОН ПОТТЕРА
«Распространение рекламной шумихи вокруг товара обратно пропорционально его реальной ценности».
«Держись подальше от дико раскрученных корейских MMORPG. Вспомни про ***RYL Online*** или ***Archlord***».

8. АКСИОМА КОУЛА
«Общая сумма разума на планете – величина постоянная, а население растет...»
«Вселенная ***World of Warcraft*** растет на глазах, но от этого игра не становится вдумчивее».

9. ДЕВИЗ ДЖОУНЗА
«Друзья приходят и уходят, а враги остаются на всю жизнь».
«Друзей по гильдии можно потерять, а врагов – никогда. Если ты забыл о противнике, он вспомнит про тебя в PvP-зоне и прикончит в самый неподходящий момент».

10. ЗАКОН ЛИНЧА
«Когда события принимают крутой оборот, все смываются».
«Когда партия попадает в лихой переплет, все ее участники разбегаются кто куда. Первыми ретируются лекари».

11. ЗАКОН ДВОЙСТВЕННОСТИ ДЮДА
«При наличии двух зол всегда произойдет большее».
«Если у красного монстра есть выбор, атаковать тебя или твоих напарников, он обязательно нападет на тебя».

12. ЗАКОН МЕРФИ
«Выиграв в лотерею прекрасную вещь, осознаешь, что она тебе не пригодится».
Ты выбил из монстра превосходный кинжал? Значит, твоя специализация – двуручное оружие».

13. ЗАКОН КЛИПШТЕЙНА
«Если по заранее запланированной схеме требуется n деталей, то на складе непременно окажется n – 1».
«Если для крафтинга тебе нужно двадцать алмазов, то в банке окажется только девятнадцать. А место их добычи расположено у черта на рогах».

14. ЗАКОН ЛЬЮСА
«Сколько бы времени и усилий вы ни потратили на поиск в магазинах какой-то вещи, после ее покупки в продаже появится такая же, но дешевле».
«Ты можешь убить два дня на аукционе в поисках меча “+10 к атаке” и от отчаяния заплатить за него шальные деньги. Однако на третий день появится меч “+15 к атаке” и в два раза дешевле».

15. ЖАЛОБА ХАРРИСА
«Всех хороших давно уже разобрали».
«В какой бы момент ты ни стал собирать рейд, обязательно окажется, что все хорошие бойцы разбрелись по другим группам или их нет в Сети».

16. ЗАКОН ГЭЛБРЕЙТА
«Успех влечет приобретение врагов».
«Попадание в верхние строчки ладдера гарантирует появление толпы недоброжелателей и завистников».

17. ЗАКОН ЛИ
«Чем проще что-то выглядит, тем больше неприятностей это таит».
«Чем проще кажется квест, тем больше хлопот он вызовет. Или вообще окажется совершенно невыполнимым».

18. ЗАКОН КЭДЖЕЛА
«Всегда приходится делать то, что вам никогда не понадобится, при условии, что это возможно сделать».
«Все, что в амуниции можно улучшить, ты в конечном счете улучшишь. Даже если это совсем не нужно».

19. НАБЛЮДЕНИЕ ОЙЕНА
«Самый быстрый способ найти что-то одно – начать искать что-либо другое».
«Топор “+10 к атаке” найдется быстрее всего, если ты станешь искать щит “+20 к защите”».

И не забывай: законы Мерфи всегда бьют исподтишка и в самое неподходящее время. Поэтому, даже если ты не забыл поправить снаряжение, купить лечащие зелья и отточить необходимые навыки перед очень важным рейдом, в твоем доме просто-напросто вырубится интернет. **PCG**

Мерфи (справа) во время испытаний самолетных кресел. Как пить дать ждет какого-нибудь подвоха.

МЕРФОЛОГИЯ

Основных законов Мерфи не так уж и много, поэтому мы можем себе позволить опубликовать их все.

ГЛАВНЫЙ ЗАКОН МЭРФИ:
«Если какая-нибудь неприятность может произойти, она случается».

СЛЕДСТВИЯ.
1. Все не так легко, как кажется.
2. Всякая работа требует больше времени, чем вы думаете.
3. Из всех неприятностей произойдет именно та, ущерб от которой больше.
4. Если четыре причины возможных неприятностей заранее устранены, то всегда найдется пятая.
5. Предоставленные сами себе, события имеют свойство развиваться от плохого к худшему.
6. Как только вы принимаетесь за какую-то работу, находится другая, которую надо сделать еще раньше.
7. Всякое решение плодит новые заботы.

ЗАКОНЫ МЕРФИ В МАШИНОСТРОЕНИИ
1. Уроненный инструмент падает туда, где может причинить наибольший вред.
2. Любая труба при укорачивании оказывается чересчур короткой.
3. После разборки и сборки какого-либо устройства несколько деталей оказываются лишними.
4. Количество имеющихся в наличии запасных частей обратно пропорционально потребности в них.
5. Если какая-нибудь часть машины может быть смонтирована неправильно, то всегда найдется кто-нибудь, кто так и сделает.
6. Все герметические стыки текут.
7. При любом расчете число, правильность которого для всех очевидна, становится источником ошибок.
8. Необходимость во введении в конструкцию принципиальных изменений возрастает непрерывно по мере приближения к завершению проекта.

Катастрофа, когда все законы Мерфи дают о себе знать разом.

Закон Мерфи в действии.

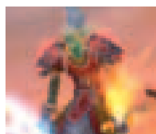
ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК


Несмотря на довольно мокрую обстановку, в пещерах Змеиного храма встречаются и такие вот уютные оазисы.


Перед тем как идти дальше, необходимо убедиться, что рейд готов к ужасным испытаниям.

WORLD OF WARCRAFT

ПРАКТИЧЕСКАЯ СПЕЛЕОЛОГИЯ


СТАТУС ЗНАТНЫЙ РЕЙДЕР TORICK


ДИСЛОКАЦИЯ SERPENT-SHRINE CAVERNS

Название территории Serpentshrine Caverns (SSC) можно перевести как «пещеры Змеиного храма». В них обитают мифические наги – полулюди-полузмеи. Иногда встречаются дренеи, переметнувшиеся на сторону предателя-Иллидана и его темных приспешников. Поначалу сей инстанс кажется необъятным, но со временем, когда твой рейд будет зачищать его за один вечер с закрытыми глазами, это ощущение исчезнет. Сегодня я поведаю о своих приключениях в этой мрачной местности.

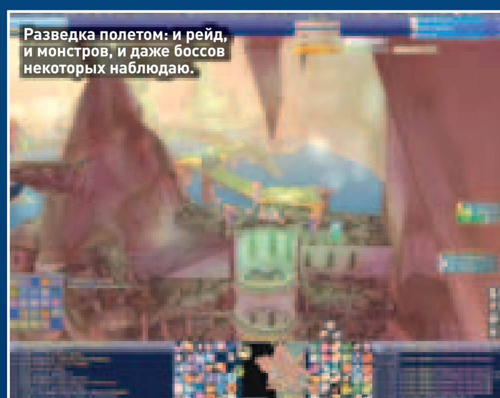
SSC представляет собой цепочку платформ, водруженных над озером. Ходить по ним следует осторожно, ведь внизу плавают зубастые и очень злобные рыбки. Но это еще полбеды – необходимо также избавить от недругов все крытые платформы, соединенные друг с другом деревянными мостами. Ошивающиеся там монстры могут доставить еще больше неприятностей, чем разновидность пираний, придуманная дизайнерами Blizzard.

ПОКРОВИТЕЛИ ЗМЕИНОГО ХРАМА

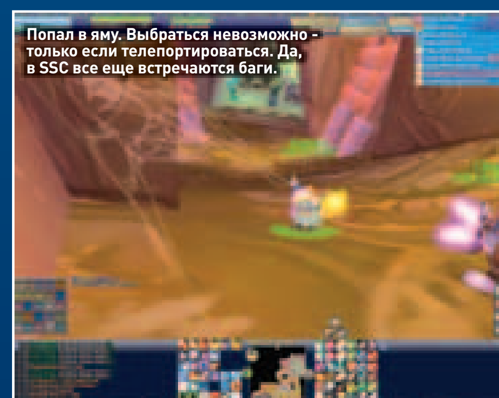
Чтобы добраться до леди Вашь, повелительницы нагов, твоей команде придется убить всех боссов на своем пути. Первым станет Hydros the Unstable. Огромный элементаль против своей воли охраняет вход в пещеры (его удерживает пара магических лучей) и считается довольно сильным противником для тех, кто только что вошел в SSC.

После схватки с Гидросом вода под платформами вскипит и опасное озеро превратится в огромный резервуар с ухой. Рыбки мгновенно сварятся, правда, ты тоже получишь небольшой урон от огня. Затем участникам рейда придется спрыгнуть вниз и перебраться на деревянный настил возле водоворота для встречи со вторым боссом – The Lurker Below. Разумный, но кровожадный кашалот появится лишь после того, как несколько рейдеров одновременно попытаются удить здесь рыбу. Убив Люркера и вернувшись наверх, ты поймешь, что дальше есть только два пути – налево или направо. Обычно игроки идут налево, начиная с третьего (по нашему счету) босса – Leotheras the Blind. Бывший охотник на демонов выжил из ума и породнился с исчадьем ада, за которым прежде охотился. Союз получился настолько прочный, что время от времени Леотерас даже принимает форму своего инфернального друга.

Проследовав далее и уничтожив всех травяных гигантов (sic! А колесные карлики там не пробегали? – *Прим. ред.*), ты столкнешься с Fathom-Lord Karathress. Его сопровождают три могущественных компаньона: охотник, жрица и шаман. Каратрес – высокопоставленный наг, охраняющий дренея-ясновидца Olum. Последнего не-


Разведка полетом: и рейд, и монстров, и даже боссов некоторых наблюдаю.


Своевременный отход гарантирует спасение от гнева разозленного Гидроса.


Попал в яму. Выбраться невозможно - только если телепортироваться. Да, в SSC все еще встречаются баги.





Расстановка перед атакой. Группа 2 – на край, группа 3 – вперед, остальные держат тыл.


Знаменитые летучие рыбки леди Вашь. С плохой видеокарточкой сюда лучше не соваться…

обходимо освободить, чтобы пройти цепочку квестов на вход в Black Temple, где скрывается сам Иллидан. Хладный труп Каратреса лежит позади, и рейд направляется к предпоследнему боссу – Морогриму. Никому не известно, как оказался в Пещерах Змеиного храма этот гигант с румпелем в пупке. Его окружает толпа мурлоков, от которых необходимо избавиться до начала сражения. После убийства Морогрима откроется прямая дорога к Lady Vashj. 10 тысяч лет назад, когда повсюду полыхали войны древних, она была обычной ночной эльфийкой. Леди Вашь верно служила своей королеве Аджаре и вместе с ней погрузилась в морские пучины, чтобы вернуться в мир Азерота могущественной нагой. Позже она вместе с Иллиданом участвовала в захвате Черного храма, а затем удалилась в пещеры Змеиного храма. После битвы с презренной перебежчицей не забудь прихватить Vial of Eternity, который необходим для квеста на вход в Hyjal Summit.

ХЛАДНОКРОВНЫЙ РЕЙДЕР

Первое убийство босса – сложнейшее дело, которому предшествует многочасовая подготовка. Изначально известно немногое: у врага есть такие-то возможности, а от тебя требуется делать то-то и то-то. Даже видеоролики профессиональных игроков не откроют полной картины боя. Первые попытки лишь выявят основные проблемы рейда. Зачастую приходится импровизировать – внезапно оставлять намеченную тактику, перебегать с места на место, переключать цели и краем глаза следить за происходящим вокруг. Необходимо полностью сосредоточиться и убедиться в том, что ты и еще двадцать четыре человека – это команда, единое целое.

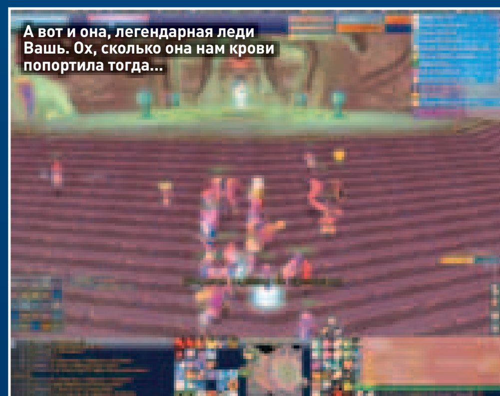
Не нужно своевольничать, даже если ты считаешь, что рейд-лидер не прав. Нельзя рисковать жизнью других и совершать акробатические прыжки выше головы. Помни, что дисциплинированный рейдер – это живой рейдер. Существуют десятки мелочей, которые не в силах учесть ни один лидер, и если ты считаешь, что без твоих здравых идей не обойтись, обязательно выскажись, но только после боя.

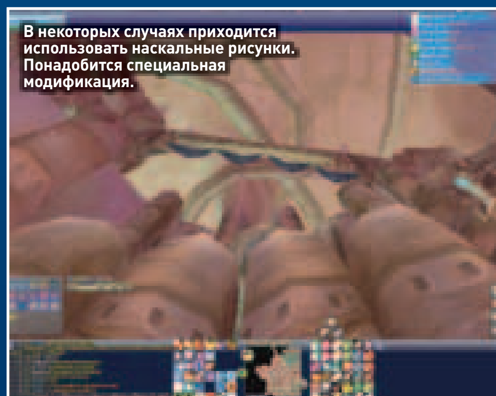
На сегодня все, дорогие радиослушатели, и до новых встреч. PCG

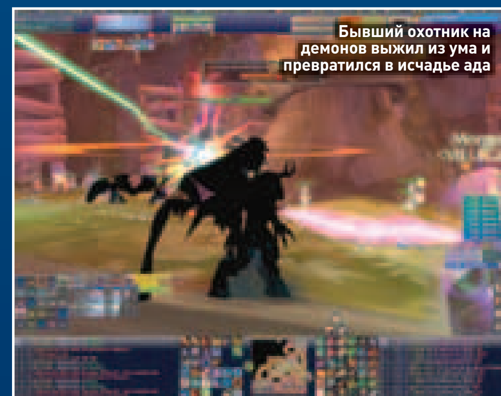
КАК ПОПАСТЬ В ПЕЩЕРЫ

До патча 2.1 попасть в пещеры Змеиного храма было непросто. Для этого требовалось выполнить специальный квест – так называемый Attunement. Сначала необходимо было пройти Karazhan (Башня Медивха), вызвать костяного дракона Nightbane и убить его. Затем следовало зайти в Пещеру Груула (Gruul Lair), расправиться с королем Маулгаром (King Maulgar) и самим Груулом. Приключения отнимали уйму времени – одно только прохождение Каражана длилось добрых три-четыре недели, а на Груула могло уйти до двух месяцев! Разработчики посчитали, что это слишком серьезное препятствие в освоении контента, и убрали необходимость выполнения квеста. Надо отметить, что многим игрокам из сильнейших гильдий такое решение разработчиков не пришлось по вкусу – мол, с них в свое время семь потов сошло, пока они добрались до пещер, а новичкам теперь даже особо напрягаться не приходится.




А вот и она, легендарная леди Вашь. Ох, сколько она нам крови попортила тогда…


В некоторых случаях приходится использовать наскальные рисунки. Понадобится специальная модификация.


Бывший охотник на демонов выжил из ума и превратился в исчадье ада

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ


За убийство великана дают приличную награду (квест тридцатого уровня). А уровне на пятнадцатом – двадцатом есть задание, для выполнения которого нужно вернуть украденную им вещь.


С «красными» противниками лучше не драться, а обходить их стороной.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ ПЯТАЯ. РЫСАКИ ЭРИАДОРА

Бродить по бескрайним просторам Средиземья необычайно рискованно. А коротышки-хоббиты по натуре своей совсем не воины. Но что делать – даже у мохноногих недомерков полным-полно дел за пределами Шира. Да и, как говорится, волков бояться – в лес не ходить. Путешествовать верхом на лошади гораздо безопаснее, однако купить скакуна может лишь герой тридцать пятого уровня. Решив не откладывать дело в долгий ящик, я быстренько прокачался.


СТАТУС **BURGLAR DRAELEN, 35-Й УРОВЕНЬ**


ДИСЛОКАЦИЯ **SNOWBOURN, NORTH DOWNS, OTHRIKAR**

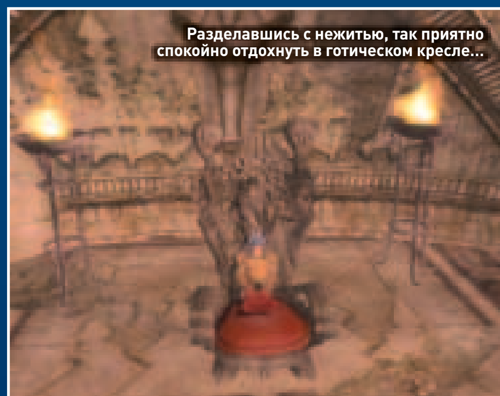
РАБОТА ДЛЯ ХОББИТА

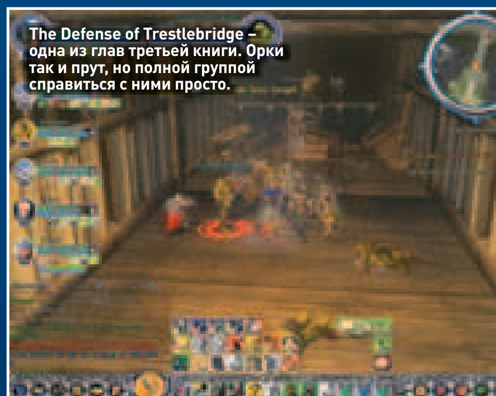
Особые задания для разных классов, которые так любят авторы всевозможных MMORPG, есть и в ***The Lord of the Rings Online***. Выполнять их нужно в одиночку и в инстансах. Причем особенно важно не забывать про классовые навыки. В моем случае это умение прятаться. Кто еще, кроме хоббитов, способен пробраться в развалины крепости злобных полуорков и незаметно выкрасть древний меч? Идти напролом в любом случае не получится, ведь противники на пять уровней выше персонажа. Никто не запрещает взять квест позже, но награда стоит того, чтобы помучиться. Впрочем, если действовать аккуратно и держаться подальше от врагов, тебя не найдут, хотя сильные монстры легко заметят персонажа, даже если он невидим. В первый раз меня заметили и немедленно прикончили, однако со второй попытки удалось прокрасться и завладеть вожделенным клинком. Получив вознаграждение, я отправился дальше на восток, в Garth Agarwen.

КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Обычно на северо-востоке Пустынных земель, где и расположен этот инстанс, игроков видимо-невидимо. Однако и квестов тут великое множество. Так что нелегко найти группу, согласную выполнять такие поручения, как у тебя. Почти у каждой своя цель. Побегав около часа в команде, которая истребляла абсолютно неинтересных мне монстров, мы отправились в сам Garth Agarwen. Обстановка здесь удручающая: каменные стены и земля кажутся красно-бурыми. Даже гладь речек и озер окрашена в багровые тона (к тому же из-под воды на неосторожных путников нападают злые духи).

Древние руины заселили агрессивные фанатики, а в болотах водятся совсем уж кошмарные существа. В остальном Garth Agarwen не отличается от подземелий: уничтожаем врагов, постепенно продвигаемся вперед и выполняем все задания, которые встречаются в Agamaur. Главное, соблюдать осторожность: два раза наша группа погибла просто потому, что кто-то слишком близко подходил к воде и пробуждал тем самым сразу нескольких духов. А если учесть, что в это время мы сражались с другими монстрами, поражение было неизбежно. Но хватит о грустном.


Разделавшись с нежитью, так приятно спокойно отдохнуть в готическом кресле...


The Defense of Trestlebridge – одна из глав третьей книги. Орки так и прут, но полной группой справиться с ними просто.


Вид на долину Rivendell со стороны Trollshaws.





Вот он, клинок Medhrod. Осталось лишь покинуть крепость.


Первый поход в инстанс Garth Agarwen. Началось все довольно бодро, но закончилось крайне неудачно.

СНОВА В ПУТЬ

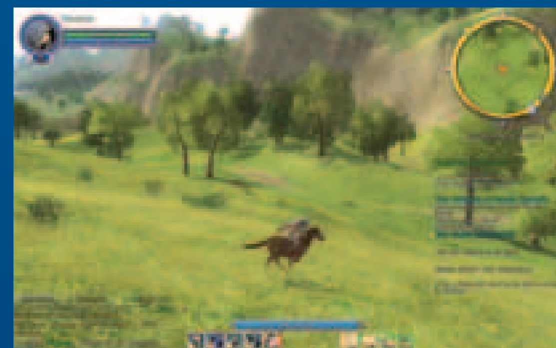
Там же, в Пустынных землях, есть крепость Ost Guruth, где начинается серия заданий третьей книги. Они приведут тебя в Северные Увалы, а именно в Эстелдин к Хальбараду. Он попросит созвать на военный совет эмиссаров трех рас, населяющих окрестные земли. К сожалению, несмотря на нависшую угрозу, ни эльфы, ни люди, ни гномы не горят желанием действовать сообща. У всех есть свои проблемы, и решить их они хотят только сами. Люди страдают от непрекращающихся набегов, вожак гномов попал в плен к враждебному клану, а головная боль эльфов – бесчинствующие в землях Nan Wathren орки. С гномами договориться оказалось проще всего: освобожденный нашим братством Dori сразу же согласился отправиться на совет. Эльф Gildor объяснил свой отказ тем, что в его отсутствие собратья не сумеют отбить атаку орков. Пришлось отправиться во вражьи владения и разобраться с орочьим предводителем. Оставшись без главаря, негодяи точно не решатся лезть к остроухим. Люди, как и ожидалось, оказались самыми упрямыми. Их мэр, Nellie Boskins, ни в какую не хотела принимать помощь и отказалась прийти на совет. Лишь после того, как стражи города вместе с нами кое-как победили орков, она осознала серьезность положения и отправилась в Эстелдин. Собрав совет, Хальбарад попросил сообщить эту весть Арагорну, и я отправился в Rivendell.

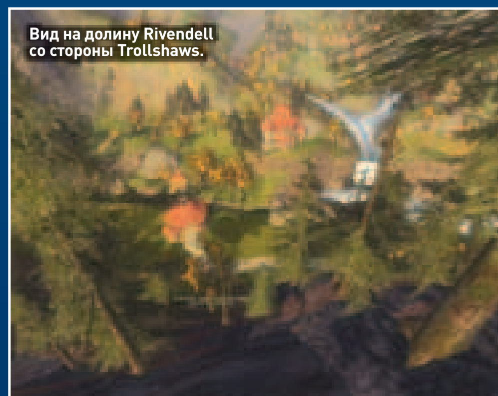
ПОСЛЕДНИЙ ПРИЮТ

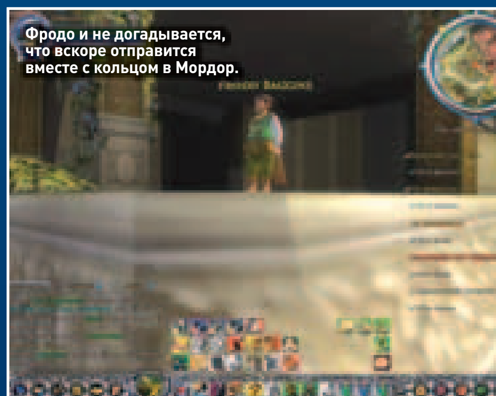
Миновав Trollshaws (местность называется так неспроста: ночами там бродят огромные тролли), я добрался до обрыва, с вершины которого открывается отличный вид на долину. А в замке Элронда и его окрестностях встретил не только Дунадана, но и многих знакомых по книге персонажей. Уходить оттуда не хотелось, но подходящих заданий для моего воришки маловато, так что пришлось отправиться обратно на запад. Получив вскоре долгожданный тридцать пятый уровень и выполнив необходимые квесты, я наконец-таки купил пони. Отныне путешествовать по Средиземью будет не только интересно, но и быстро. PCG

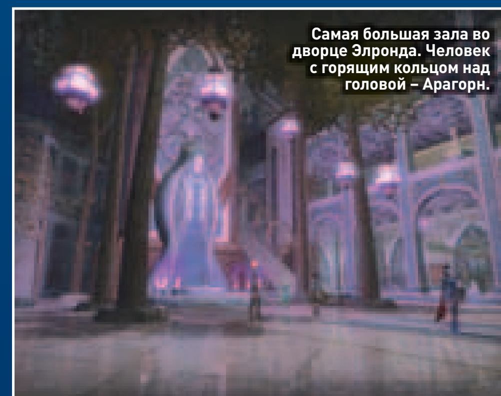
ЧЕТВЕРОНОГИЙ ДРУГ

Единственный способ передвижения в Средиземье, помимо своих двоих, – верхом на коне (для людей и эльфов) или пони (для хоббитов и гномов). Чтобы завести собственного скакуна, нужно выполнить специальный квест, который дают на ферме, к северу от Bree. Это задание может получить игрок, достигший тридцать пятого уровня. Выполнив его, ты сможешь купить собственную лошадку любой масти. Парнокопытное значительно увеличивает скорость передвижения, однако сидя верхом нельзя сражаться и собирать ресурсы. Кроме того, монстры атакуют тебя так же, как если бы ты передвигался пешком, а некоторые удары вообще выбивают персонажа из седла (кобыла под тобой исчезает, и ее нужно звать заново, перед этим убежав или отбившись от врага). Поэтому самым быстрым способом добраться из одного поселения в другое по-прежнему остаются «маршрутные» лошади – на их наездников враги внимания не обращают. Да и стоит проезд из точки А в точку Б значительно дешевле собственной животинки.




Вид на долину Rivendell со стороны Trollshaws.


Фродо и не догадывается, что вскоре отправится вместе с кольцом в Мордор.


Самая большая зала во дворце Элронда. Человек с горящим кольцом над головой – Арагорн.

СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ «PC ИГРЫ» И «СТРАНА ИГР»

ДЛЯ КАЖДОГО ПОДПИСЧИКА В ПЕРИОД
С 1 НОЯБРЯ ПО 31 ЯНВАРЯ
ГОДОВАЯ ПОДПИСКА СО СКИДКОЙ 20%!!!!

ПЛЮС МАЙКА С ЛОГОТИПОМ
ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА В ПОДАРОК!

PC ИГРЫ DVD + 2 DVD
на год ~~2090~~ ⇨ 1620 руб.

СТРАНА ИГР DVD + DVD
(2 номера в месяц)
на год ~~4180~~ ⇨ 3240 руб.

Комплект «PC ИГРЫ DVD» + 2 DVD +
«СТРАНА ИГР DVD» + DVD
на год ~~5586~~ ⇨ 4680 руб.



Подписка на 6 месяцев
«PC ИГРЫ DVD» + 2 DVD по цене 1050 руб.
«СТРАНА ИГР DVD» + DVD по цене 2100 руб.

Дополнительные скидки и подарки на полугодовую подписку не распространяются

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
   - по факсу **8 (495) 780-88-24;**
   - по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВИТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О.

дата рожд. __ __ . __ __ . __ __ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон ( ) код
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «___________» с 200 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва	
р/с № 40702810509000132297	
к/с № 30101810900000000990	
БИК 044583990	КПП 770401001
Плательщик	
Адрес (с индексом)	
Назначение платежа Оплата журнала «___________» с 200 г.	Сумма
Ф.И.О.	
Подпись плательщика	

Кассир

19 дюймов

Компания **ASUS** объявила о выпуске 19-дюймового широкоформатного монитора *VW198* с разрешением WSXGA+ 1680 x 1050 точек. По заявлениям производителя, увеличение разрешения на 36% и снижение размера пикселей на 15% (до 0.243 мм) обеспечивают лучшее качество изображения по сравнению с таковым у обычных 19-дюймовых широкоформатников.
Новинка отличается широким углом обзора (170 и 160 градусов по горизонтали и вертикали), временем отклика 5 мс и яркостью 300 нит. Технология *ASCR* (*ASUS Smart Contrast Ratio*) гарантирует высокий уровень контрастности – 3000:1. Мощность встроенных стереодинамиков равна 1 Вт. Технология *Splendid Video Intelligence* автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. Она предлагает пять режимов калибровки картинки и три варианта настройки цветов. О геймерах компания не забыла – для них существует свой профиль.
Появились в продаже еще два монитора: 22-дюймовый широкоформатный *VW222U* с поддержкой технологии *Trace Free* и временем отклика 2 мс, а также 20-дюймовый широкоформатный *VW202T* с поддержкой *HDCP* и ASUS Smart Contrast Ratio. Оба дисплея обеспечивают высокое разрешение (1680 x 1050 точек) и сертифицированы для работы с ***Windows Vista Premium***.



Орудие сражения

Сомневаться в популярности онлайн-платформы ***World of Warcraft*** глупо. Компания **Ideazon** позволяет фанатам доказать свою преданность игре и облегчить процедуру управления. Мы уже рассказывали о линейке контроллеров под названием ZBoard. В нее входят специальные клавиатуры для игры в ***Doom***, ***Counter-Strike*** и ***Resident Evil*** – теперь же очередь дошла и до Warcraft. Клавиатура оборудована парой USB-портов и программируемыми кнопками. Помимо стандартной раскладки здесь предусмотрена отдельная панель, где каждая клавиша сопровождается надписью с описанием действия. Мало того, под панелью функциональных кнопок предусмотрена памятка со списком эффектов. Все кнопки можно программировать. На них можно вешать создаваемые в игре макросы и конфигурировать под определенный стиль игры. Имеется возможность переключать режимы коммуникации: гильд-чат, чат группы или шепот. Доступ к информации по персонажу, талантам, квестам и способностям осуществляется одним нажатием. Клавиатура складывается в три раза, ее удобно носить с собой в рюкзаке или сумке.



HD 2600 XT теперь и для AGP!



На днях компания **HIS** анонсировала видеокарту *Radeon HD 2600 XT* с интерфейсом *AGP*. Производитель обещает, что новинка на рынке будет доступна в двух вариантах: с 256 и 512 Мбайт GDDR3-памяти. Частота работы ядра равна 800 МГц, памяти – 1400 МГц. Шумовой фон от системы охлаждения не превышает 20 дБ. Комплект поставки содержит адаптеры *DVI–HDMI* и *DVI–D-sub*.

Игровое питание

Шутка ли, **Corsair** делает еще и блоки питания! Да не какие-то там, а игровые. Из новинок следует отметить две модели мощностью 650 и 750 Вт. КПД этих блоков вплотную подошел к 80%.
Охлаждение обеспечивается 140-миллиметровым вентилятором с термоконтроллером у 750-ваттного блока, в младшей же модели применяется 120-миллиметровый кулер. Максимальная нагрузка по линии 12 В для *TX 750W* равна 60 А, для *TX 650W* – 52 А. Обе модели имеют 24- и 8-контактные фишки, восемь портов для подключения SATA-устройств и восемь 4-контактных разъемов. Единственное различие состоит в том, что более мощное решение обладает четырьмя портами для PCI-E-устройств, в то время как *TX 650W* – только двумя.



Я, робот?

Специалисты из **ThinkGeek** придумали футболку *Wi-Fi Detector Shirt*, которая может определять наличие Wi-Fi-сигнала. Спереди на ней расположена картинка, которая при определении Сети начинает мигать. При этом отображается мощность сигнала. Питается устройство от трех аккумуляторных батарей AAA, спрятанных в специальном кармане новинки. На случай стирки вся электроника легко отсоединяется.



Персональный звук

Компания **Philips** представила цифровые беспроводные Hi-Fi-наушники *SHD9100*. По заявлениям производителя, геймер сможет наслаждаться звуком в течение шести часов подряд без подзарядки. Помимо этого, новинка оснащена сверхлегким оголовьем с возможностью регулировки в трех направлениях и воздухопроницаемыми накладками из ткани. Специалисты компании обещают, что 50-миллиметровые динамики смогут воспроизводить качественный звук без искажений на расстоянии 30 метров от источника. Наушники работают с персональными стереосистемами, телевизорами, DVD- и видеотехникой, используя технологии Philips для обеспечения синхронизации звука с видео при передвижениях геймера. Частотный диапазон новинки: 10–28000 Гц, соотношение сигнал/шум: 80 дБ.



Выбор королей

Новая двухканальная акустика *ROYAL-1* и *ROYAL-2* мощностью 60 и 80 Ватт построена на базе шелкового ВЧ-динамика и диффузора (НЧ/СЧ), выполненного из специального полимерного плетеного материала. Специалисты компании уверяют, что глубокий ход диффузора НЧ/СЧ-динамика вкупе с массивным корпусом позволяют воспроизводить низкие частоты звучания барабана, бас-гитары, выстрелов и взрывов – как раз то, что нужно настоящим геймерам. Кроме того, в НЧ/СЧ-динамике используется фазовыравнивающее тело (пуля), что делает АЧХ более ровной, а звук естественным и без искажений. Управление системой происходит при помощи всего лишь трех кнопок. Ориентировочная цена ROYAL-1 $95, ROYAL-2 – $120.



В ТВ-формате!

А вот ТВ-тюнеры теперь выпускаются с интерфейсом PCI-E! Об этом позаботилась компания **Compro Technology**, анонсировав *VideoMate E800*. Установив новинку в своем компьютере, пользователь сможет принимать как обычные телетрансляции, так и цифровое *DVB-T*-телевидение с разрешением до 1080i. По заявлениям производителя, новинка позволяет в реальном времени записывать передачи в формате *DVD full-D1/MPEG-2* без дополнительной нагрузки на центральный процессор. Новинка обладает компонентным разъемом (480i/576i) и сертифицирована для работы в ***Windows Vista***, в том числе в 64-битной версии. Комплект поставки включает в себя, кроме самой карты, пульт дистанционного управления, руководство пользователя, набор необходимых шнуров для подключения и софт: ***ComproDTV 3***, ***ComproDVD 2***, ***ComproFM 2***, ***Ulead PhotoExplorer 8.5 SE*** и ***Ulead DVD MovieFactory 4 SE***. Помимо этого, **VideoMate E800** обладает функцией отложенной записи из энергосберегающих режимов S5/S4/S3.



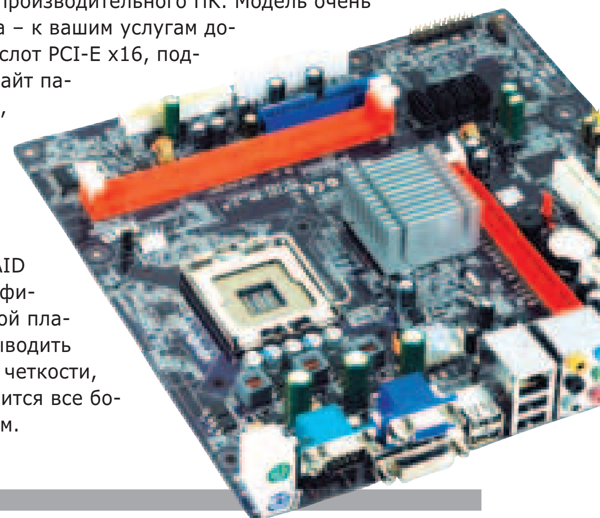
Цифровая жизнь

Официально о выпуске системной платы нового поколения от **Foxconn** было объявлено 10 октября 2007 года. Эта материнская плата высокого уровня для настольных ПК стала новейшим дополнением в линейке Foxconn Digital Life, которая предоставляет энтузиастам широкий набор интерфейсов и богатые возможности для цифровых развлечений. Полностью твердотельный конденсатор и ферритовый фильтр в контуре питания повышают надежность компонентов и обеспечивают работу на более высоких частотах с меньшим выделением тепла, где ключевым фактором является разгонный потенциал. Фирменный дизайн термальных трубок (Cool Pipe) эффективно отводит тепло от компонентов северного и южного моста и модуля VRM, а с помощью дополнительного малошумного вентилятора на радиаторе северного моста и настроек BIOS можно достигнуть оптимальной конфигурации. Для энтузиастов также имеются кнопки CMOS и On/Off/Reset, утилита мониторинга и разгона системы на базе Windows FoxOne и широкие возможности настройки BIOS через меню Fox Central Control Unit (FCCU). Более подробно ознакомиться с устройством мы сможем лишь после появления продукта на российском рынке.



Основа основ

Наибольшей популярностью у потребителей пользуются системные платы среднего уровня. Бюджетные не дают приличного функционала, а топовые решения стоят слишком дорого. Потому компания **Elitegroup Computer Systems** (ECS) представила платформу *ECS GF7100PVT-M*, основанную на чипсете со встроенной графикой *NVIDIA GeForce 7100*. Она обеспечит превосходную производительность в мультимедийных приложениях пользователям платформы Intel. *GF7100PVT-M* поддерживает новые процессоры Intel 45-нм, а также Core 2 Quad (95W) и Core 2 Duo, предоставляя лучшее решение для создания высокопроизводительного ПК. Модель очень функциональна – к вашим услугам дополнительный слот PCI-E x16, поддержка до 8 Гбайт памяти DDR2 800, 8-канальный HD-звук, контроллер Gigabit LAN и порты SATAII с поддержкой RAID 0/1/0+1/5. Графическое ядро этой платы способно выводить видео высокой четкости, которое становится все более популярным.



Текст: Евгений Попов



Привод жжет

Тест оптических DVD-RW-приводов

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

ASUS DRW-1814BLT
PIONEER DVR-112D
PLEXTOR PX-810SA
PLEXTOR PX-608AL
SONY NEC OPTIARC AD-7170S
SONY NEC OPTIARC AD-7170A

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для тестирования применялся популярный бенчмарк *Nero CD-DVD Speed*. В первую очередь записывался тестовый диск. В процессе записи измерялась максимальная и средняя скорость, на которой привод способен работать. Далее на подготовленной для экспериментов болванке проводился тест, измеряющий скорость чтения устройства, где фиксировалось максимальное и среднее значение. Кроме того, было указано время случайного доступа и время распознавания диска для каждого из приводов. Вышеописанные мероприятия проделывались для DVD+R-болванок.
Для справки: скорость CD-дисков измеряется в X (1X равен 150 Кбайт/с). Скорость записи DVD-дисков также измеряется в X, но единица измерения в данном случае равна 1352 Кбайт/с, что можно соотнести с 9X для CD.

Земной поклон компаниям ULTRA Electronics (www.ultracomp.ru, (495) 775-75-66) и «Пирит» (www.pirit.ru, (495) 785-55-54) за предоставленное оборудование и помощь в подготовке статьи. Отдельную благодарность приносим Memorex (www.memorexlive.com) за комплект DVD+R-дисков для тестирования.

С появлением форматов Blu-Ray и HD-DVD стоимость приводов прошлого поколения, способных работать только с DVD и CD, достигла своего минимума. Правда, пишущие DVD-приводы не собираются покидать рынок еще достаточно долго. Сейчас в магазинах представлено великое множество моделей – они различаются способом подачи диска, интерфейсом подключения и наличием дополнительного функционала (например, технологии LightScribe).

У пользователей возникает много вопросов относительно стандартизации носителей. Все эти плюсы и минусы в обозначениях могут свести с ума любого. Итак, разберемся в отличиях *DVD-R* от *DVD+R*.
Спецификации на DVD-R утверждены организацией **DVD Forum**, в которую входит около 200 различных компаний из Азии, Европы и Америки. Этим форумом разработаны стандарты для *DVD-ROM*, *DVD-RAM* и *DVD-R(W)*. DVD-R – это однократно записываемые диски. Объем такого носителя составляет 4.7 Гбайт. Несложно догадаться, что DVD-RW – это формат перезаписываемых DVD-R. Один DVD-RW-носитель можно стирать и записывать до 1000 раз. Объем его также составляет 4.7 Гбайт.
Соперничество между компаниями не только вносит здоровую конкуренцию, но иногда и вредит развитию. Организации, не согласившиеся вступить в DVD Forum, создали собственное объединение. Результатом их трудов стал стандарт DVD+R. Такие диски разработаны союзом **DVD+RW Alliance**, в который вошли несколько известных компаний (например, **Sony** и **Philips**). Так как данные диски появились намного позже, это более технически совершенные носители. По аналогии с форматом «минус» они бывают перезаписываемыми (DVD+RW). Один DVD+R(W) также вмещает 4.7 Гбайт информации. То есть формально все DVD-диски одинаковы.
Производители приводов прекрасно понимали, что такой подход заставит пользователей рано или поздно выбрать один формат. Сегодня все без исключения оптические приводы поддерживают оба типа дисков. Им совершенно безразлично, на какой носитель писать информацию и с какого считывать.
Другое дело формат DVD-RAM. Он был разработан компанией **Panasonic** и в корне отличается от существовавших ранее. Большим преимуществом этой технологии является то, что на поверхность диска на заводе наносят метки, означающие начало секторов. У пользователя есть возможность форматирования болванок в обычные файловые системы, например FAT32. По утверждению производителей, DVD-RAM-диск может быть перезаписан не менее 100 000 раз и запись должна сохраняться на диске порядка 30 лет. Именно поэтому такие носители успешно применяются для резервного копирования.
Двухслойные диски (также известные как Double Layer) вмещают в два раза больше информации в отличие от обыкновенных DVD-носителей. Здесь также имеет место разделение по форматам на «плюс» и «минус». Емкость двухслойных дисков 8.5 Гбайт. Отсюда пошло другое название носителей такого типа – DVD-9. Эти диски устроены следующим образом. Два слоя соединяются друг с другом последовательно, образуя единое целое. Для того чтобы можно было считывать данные с обоих слоев, внешнее отражающее покрытие делается полупрозрачным. Таким образом, можно перефокусировать луч и регистрировать на разной глубине характеристики отраженного сигнала. Проще устроены двухсторонние носители DVD-10. Фактически два диска соединяются друг с другом нерабочими сторонами. Между двумя слоями поликарбоната находится общий отражающий металлический слой. Такие носители можно просто переворачивать или использовать специальные приводы, приспособленные для работы с подобными форматами.
Самым сложным можно считать формат DVD-18 – двухслойные двухсторонние диски. Общий объем размещаемой информации для этого стандарта равен 17 Гбайт (по 8.5 Гбайт на каждой стороне). Естественно, чем больше возможная емкость, тем меньше размер питов (выжженных при записи ячеек). Возрастает возрастает риск появления ошибок при считывании, но DVD-приводы используют более совершенные механизмы представления данных. Воспроизведение без потери качества доступно при возникновении на поверхности царапин длиной до 6 мм.

Если говорить о тестировании, то наблюдаются как положительные, так и отрицательные результаты. Привод Pioner DVR-112D демонстрирует очень качественное чтение, уверенно и с хорошим временем записывает диски. Претензий к записи практически нет. Казалось бы, устройства как от ASUS, так и от Pioneer внутри идентичны. Но в чем же тогда отличие?
Следует обратить внимание на разницу в скорости работы между IDE и SATA. Привод Sony NEC Optiarc AD-7170S просто превосходен, за что награждается орденом «Лучшая покупка». Слим-версия привода от Plextor показала весьма скромные результаты, но за особенности конструкции и дизайна ей можно многое простить. А самым результативным оказался Plextor PX-810SA – дорогое и производительное решение. Ему мы отдаем награду «Выбор редакции».

$110







PLEXTOR PX-810SA

ИНТЕРФЕЙС	SATA
ЕМКОСТЬ БУФЕРА	2 Мбайт
ЦВЕТ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ	серый
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ	DVD+R9 Dual Layer, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-Video, CD-ROM, CD-ROM/XA, CD-DA, CD-Extra, CD Text, CD-I, CD-Bridge, Photo CD, Video-CD, Hybrid CD
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	DVD-ROM – 6X, CD-ROM – 40X
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	DVD+R – 18X, DVD+RW – 8X, DVD-R – 18X, DVD-RW – 6X, CD-R – 40X, CD-RW – 32X, DVD+R9 (dual layer) – 10X, DVD-R DL (dual layer) – 10X, DVD-RAM – 12X
РАЗМЕРЫ	146x41.3x180 мм
МАССА	0.9 кг

Привод Plextor PX-810SA поставляется в картонной коробке с красивой суперобложкой. На упаковке указаны основные характеристики и особенности устройства. Внешне он ничем не выделяется из общей массы оптических накопителей. Привод поддерживает работу практически со всеми известными видами дисков, в том числе с DVD-RAM. Тем не менее производитель даже на официальном сайте сообщает скорость чтения только для носителей типа DVD и CD. О характеристиках для прочих записываемых и перезаписываемых дисков остается только догадываться. Объем буфера привода составляет 2 Мбайта. Заявленное время доступа к носителям CD не превышает 120 мс, к DVD – 130 мс, к DVD-RAM – 210 мс. Вместе с самим приводом поставляется компакт-диск с программным обеспечением. Здесь можно найти программы Nero Express и PlexTools Professional LE. Приводы от Plextor стоят достаточно дорого. Но это не банальный процент за марку – Plextor PX-810SA действительно стоит своих денег. В дополнение отметим очень тихую работу его в любых ситуациях.

$41



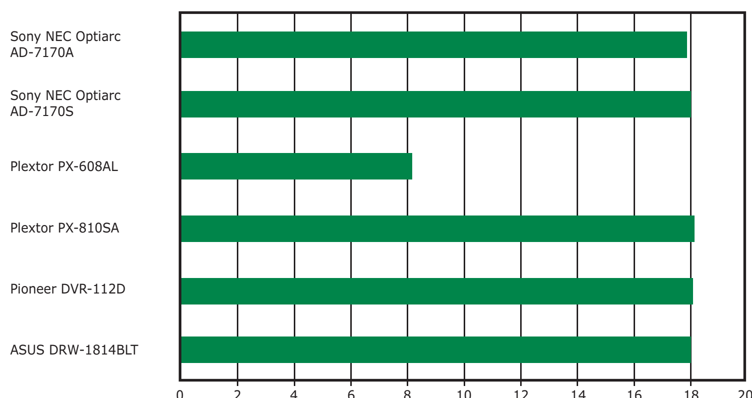


ASUS DRW-1814BLT

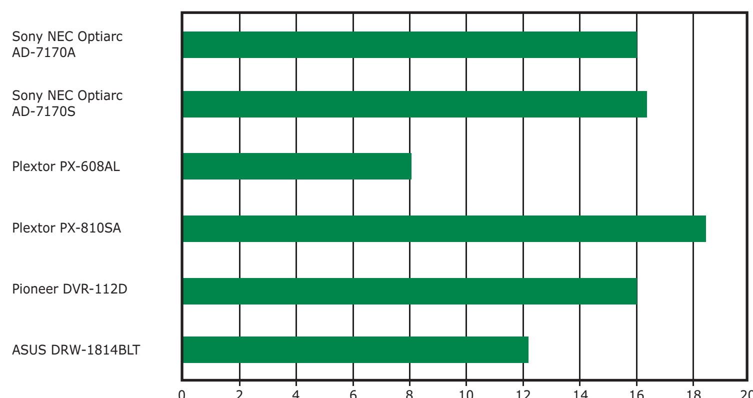
ИНТЕРФЕЙС	SATA
ЕМКОСТЬ БУФЕРА	2 Мбайт
ЦВЕТ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ	черный
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ	DVD-RAM, DVD-ROM, DVD+R, DVD+R(DL), DVD-R, DVD+RW, DVD-RW, CD-R, CD-RW, CD-ROM
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	DVD-ROM – 16X, DVD±R(DL) – 8X, CD-ROM – 48X, CD-R – 40X, CD-RW – 40X, DVD-RAM – 12X
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	CD-R – 48X, CD-RW – 32X, DVD+R – 18X, DVD-R – 18X, DVD+RW – 8X, DVD-RW – 6X, DVD+R(DL) – 8X, DVD-R(DL) – 8X, DVD-RAM – 14X
РАЗМЕРЫ	148.5x42.6x173 мм
МАССА	0.8 кг

Мы тестировали retail-версию привода ASUS DRW-1814BLT. В коробке помимо самого устройства были обнаружены: набор фурнитуры (для монтажа в корпус), CD с программой Nero Burning ROM, инструкция аж на 20 языках (включая русский) и кожаная сумка для хранения дисков. К сумке прилагались две LightScribe-болванки. Приводом поддерживается возможность нанесения монохромного изображения и текста на лицевую сторону диска. Также имеется технология FlextraSpeed, или выбор оптимальной скорости записи исходя из типа болванки. Скорость записи CD-R-диска на быстрых дорожках весьма высока, не говоря уже о достаточно неплохих результатах при считывании. Как плюс можно отметить небольшое время доступа к дискам – особенно к DVD+R. Чтение проблемной болванки не вызвало у устройства никаких затруднений. Время распознавания DVD+R оказалось несколько выше, чем у других приводов. Расстроил тот факт, что при записи устройство издает характерный, весьма заметный шум, да и вообще привод не отличается благоприятными акустическими особенностями. Лоток, например, закрывается с неприятным стуком.

Максимальная скорость записи (больше – лучше)



Максимальная скорость чтения (больше – лучше)





PIONEER DVR-112D



ИНТЕРФЕЙС	IDE
ЕМКОСТЬ БУФЕРА	2 Мбайт
ЦВЕТ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ	серый
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ	DVD-RAM, DVD-ROM, DVD+R, DVD+R(DL), DVD-R, DVD+RW, DVD-RW, CD-R, CD-RW, CD-ROM
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	DVD-ROM – 16X, CD-ROM – 40X, CD-R – 40X, CD-RW – 40X, DVD-RAM – 5X
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	CD-R – 40X, CD-RW – 32X, DVD+R – 18X, DVD-R – 18X, DVD+RW – 8X, DVD-RW – 6X, DVD+R(DL) – 10X, DVD-R(DL) – 8X
РАЗМЕРЫ	148.5x42.3x180 мм
МАССА	0.85 кг

Компания Pioneer одной из последних выпустила модель пишущего привода, который поддерживает скорость записи DVD+R до 18X. Большинство конкурентов уже имеют в своем активе подобные решения. Вполне возможно, что такой ход был связан с появлением Blu-Ray и HD-DVD. Однако перехода на носители нового поколения не произошло по причине их дороговизны и большинство пользователей активно используют все те же DVD-болванки. Так что пауза позволила появиться на свет Pioneer DVR-112D. В продаже можно найти модели как с серой, так и с черной панелью. Интересно, что в верхней части корпуса имеются небольшие углубления. Это сделано для того, чтобы увеличить жесткость конструкции. Привод основан на популярном чипсете NEC D63645AGM. Отметим, что Pioneer DVR-112D приехал к нам в OEM-комплектации, так что ничего определенного по поводу комплектации сказать нельзя. А вот результаты тестирования откровенно порадовали, хотя мы и ожидали большего. Привод работает очень тихо, на передней панели установлены специальные накладки для снижения шума при закрывании лотка.

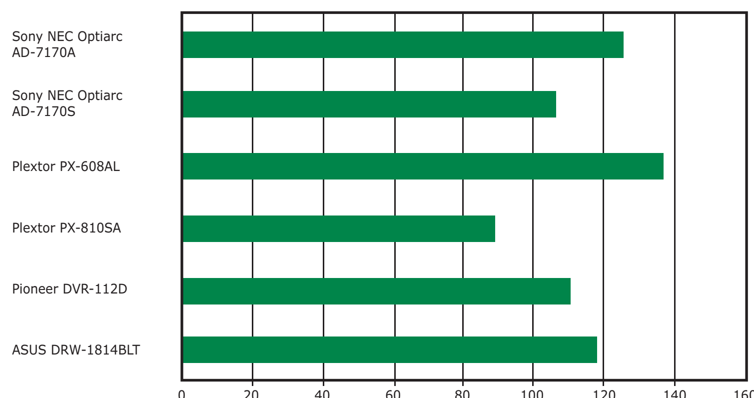


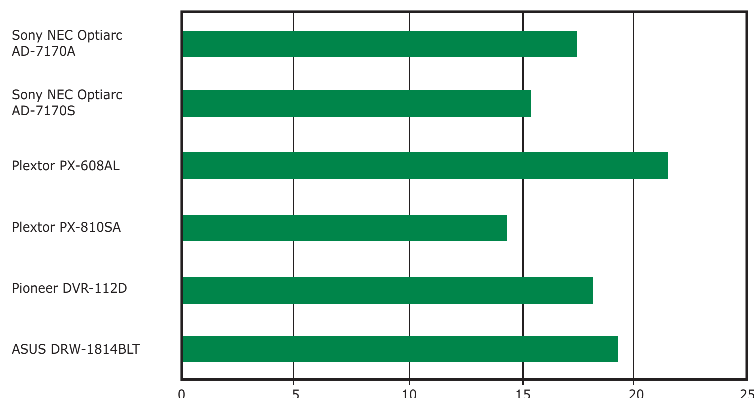
SONY NEC OPTIARC AD-7170A



ИНТЕРФЕЙС	IDE
ЕМКОСТЬ БУФЕРА	2 Мбайт
ЦВЕТ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ	серый
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ	DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+R9, DVD+RW, DVD-Video, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-Audio, CD Extra, CD Text, CD-I Ready, CD-Bridge, Photo-CD, VideoCD, Hybrid CD
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	DVD-ROM – 16X, CD-ROM – 48X, CD-R – 48X, CD-RW – 48X
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	CD-R – 48X, CD-RW – 32X, DVD+R – 18X, DVD-R – 18X, DVD+RW – 8X, DVD-RW – 6X, DVD+R(DL) – 8X, DVD-R(DL) – 8X, DVD-RAM – 12X
РАЗМЕРЫ	148.5x42x175 мм
МАССА	0.705 кг

Мы тестировали привод Sony NEC Optiarc AD-7170A в OEM-комплектации. Такое необычное название получили приводы, произведенные по соглашению компаниями Sony и NEC. Устройства получили наименование Optiarc. В большинстве решений этой марки используется достаточно распространенный набор логики NEC-10042. Интересно, что такой подход позволяет одни и те же решения модифицировать путем перепрошивки чипа. Устройство поддерживает работу с ошибками C2, что является несомненным плюсом для отдельной категории пользователей. Протестированный привод показал то, чего мы, собственно, от него и ждали. Он не испортил ни одной болванки и при этом уверенно читал диски. Запись также прошла без каких-либо замечаний. Ничего сверхвыдающегося и никаких провалов – золотая середина этого обзора. Высокий уровень шума наблюдался только на больших скоростях записи. В остальных случаях показан низкий акустический порог, в том числе при закрывании лотка. Еще одним достоинством можно считать демократичную цену.









SONY NEC OPTIARC AD-7170S



ИНТЕРФЕЙС	SATA
ЕМКОСТЬ БУФЕРА, МБ	2
ЦВЕТ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ	черный
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ	DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+R9, DVD+RW, DVD-Video, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-Audio, CD Extra, CD Text, CD-I Ready, CD-Bridge, Photo-CD, VideoCD, Hybrid CD
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	DVD-ROM – 16X, CD-ROM – 48X, CD-R – 48X, CD-RW – 48X
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	CD-R – 48X, CD-RW – 32X, DVD+R – 18X, DVD-R – 18X, DVD+RW – 8X, DVD-RW – 6X, DVD+R(DL) – 8X, DVD-R(DL) – 8X, DVD-RAM – 12X
РАЗМЕРЫ	148.5x42x175 мм
МАССА	0.705 кг

В формате статьи интересно рассмотреть максимально похожие устройства, но с различными интерфейсами подключения. Это было сделано на примере Sony NEC Optiarc AD-7170S и Sony NEC Optiarc AD-7170A. Одна из моделей поддерживает SATA, а другая – IDE. В остальном они идентичны вплоть до особенностей дизайна. Результаты тестирования говорят сами за себя. Интерфейс SATA определенно успешнее справляется со своими задачами. При тестировании привода Sony NEC Optiarc AD-7170S нас очень удивило возникновение ошибки записи дисков формата CD-R. Тем не менее после обновления прошивки все неполадки в работе исчезли. Народные умельцы даже устанавливают прошивку более дорогой модели привода Sony NEC Optiarc AD-7173, которая способна работать со специальными дисками LabelFlash, то есть рисовать монохромные картинки на лицевой стороне носителя. Опять же для этого потребуется определенный опыт, знания и специальный инструмент. Желающие могут поискать необходимые руководства в Сети.

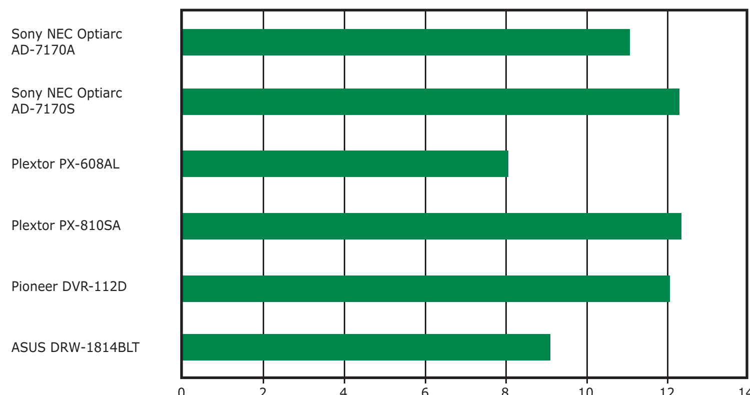


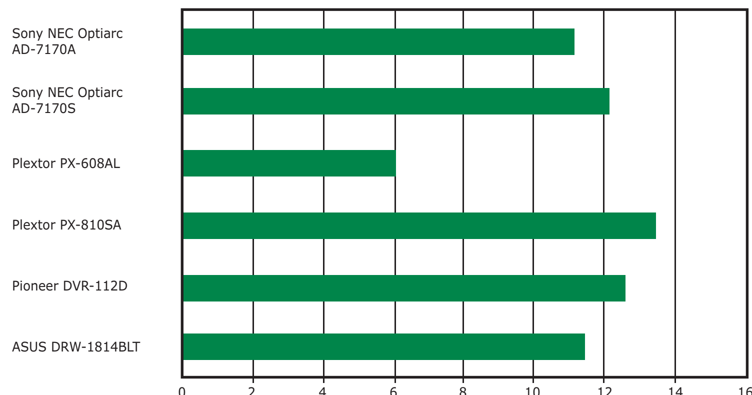
PLEXTOR PX-608AL



ИНТЕРФЕЙС	IDE
ЕМКОСТЬ БУФЕРА	2 Мбайт
ЦВЕТ ЛИЦЕВОЙ ПАНЕЛИ	черный
ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ ФОРМАТЫ	DVD+R9 Dual Layer, DVD-R DL, DVD-RAM, DVD-ROM, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW, CD-DA, CD-ROM, CD-ROM/XA, Photo CD, Multisession, Karaoke CD, Video-CD, CD-I, CD-Extra, CD-R/RW
СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ	DVD-ROM – 8X, CD-ROM – 24X, CD-R – 24X, CD-RW – 24X
СКОРОСТЬ ЗАПИСИ	CD-R – 24X, CD-RW – 24X, DVD+R – 8X, DVD-R – 8X, DVD+RW – 8X, DVD-RW – 6X, DVD+R(DL) – 4X, DVD-R(DL) – 4X, DVD-RAM – 5X
РАЗМЕРЫ	130x14x128 мм
МАССА	0.178 кг

Наиболее интересным решением из всех представленных в обзоре можно считать привод Plextor PX-608AL. Эта модель поставляется в коробке приличных размеров, в которой, помимо самого устройства, расположен специальный бокс для установки в отсек 5.25”. Дело в том, что компания Plextor одной из первых анонсировала специализированное решение dual-bay для применения одновременно двух ноутбучных приводов. Накопитель Plextor PX-608AL совместно с шасси PX-DB600 предоставляет большую гибкость и удобство владельцам Barebone или компьютеров Micro-ATX с ограниченным количеством отсеков. Таким образом, пользователь, используя два привода, может одновременно смотреть видео и производить запись диска. В комплект входит только один накопитель, так что второй придется приобрести отдельно. У привода отсутствует лоток. Установка или выброс диска производятся посредством щелевой загрузки. Минусом является отсутствие поддержки дисков-визиток диаметром 80 мм.





ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Logitech Cordless Desktop Wave

ЛОВИ ВОЛНУ

БУКВЫ

В русском языке буквы складываются в слова, из слов получаются осмысленные предложения, а они в свою очередь образуют связный текст. Все это я сейчас пытаюсь сделать на новой беспроводной клавиатуре *Cordless Desktop Wave*. Получается пока не очень хорошо – пальцам непривычен эргономичный изгиб раскладки и смещенный влево Shift. Но что пальцы! Разум вообще отказывается воспринимать эту причудливую форму, крупные буквы на кнопках и отсутствие клавиши Insert в привычном – рядом с Del и Home – месте. Ею я, правда, никогда не пользовался, но ее отсутствие по-настоящему пугает.

Право, не так все страшно – написаны первые семьсот знаков мини-теста, в каждом четвертом слове которого опечатка.

МЫШКА

В комплекте с клавиатурой идет мышка. Такая же беспроводная. Бесперебойное соединение всего этого добра с компьютером обеспечивает маленький *USB*-радиопередатчик. Элементы питания: пальчиковые батарейки типа *AA*. Заменить их можно идентичными по размеру никель-металл-гидридными аккумуляторами. Сама же мышка сделана добротно – аккуратная, с прорезиненными вставками по бокам, семь кнопок (если считать скролл), чуткий лазерный сенсор. Нетребовательным геймерам она подойдет, профи же сделают выбор в пользу проводной *G5*.



СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ
Cordless Desktop Wave

ИНТЕРФЕЙС
USB (беспроводной)

КОМПЛЕКТ
клавиатура, мышка, беспроводной USB-передатчик, USB-удлинитель, две пары батареек AA, диск с программным обеспечением, инструкция пользователя

ЦЕНА
$90

ОБО ВСЕМ ПОНЕМНОГУ

Если геймеру нужен проводной манипулятор, то клавиатура Cordless Desktop Wave должна быть доступна и без мышки в комплекте. Так оно и есть – насколько я понял, производитель обещает выпустить и такую, а также проводную модификацию. В процессе написания этого текста обнаружилось множество второстепенных функций на F-клавишах. Возможно, кто-то найдет их полезными. Есть здесь и привычные медийные кнопки управления проигрывателем, вызова калькулятора и завершения работы компьютера. Специально для Windows Vista слева предусмотрены клавиши с функцией Zoom и переключения окон. Есть мнение, что ими довольно удобно пользоваться в играх.

РЕЗЮМЕ

Для управления всеми функциями в комплекте с клавиатурой идет компакт-диск с фирменным программным обеспечением, что довольно удобно. Каждую кнопку можно перенастроить на свой лад. Удобно и то, что для кистей рук предусмотрена мягкая прорезиненная подложка, а раскладка самой клавиатуры адаптирована как под Windows, так и под Mac OS.

Заканчивая работу с текстом, окончательно привыкаешь к Cordless Desktop Wave – ощущение такое, что все клавиши находятся на своих местах и пользуешься ты этой клавиатурой уже не первый месяц. А меж тем прошло всего полчаса!



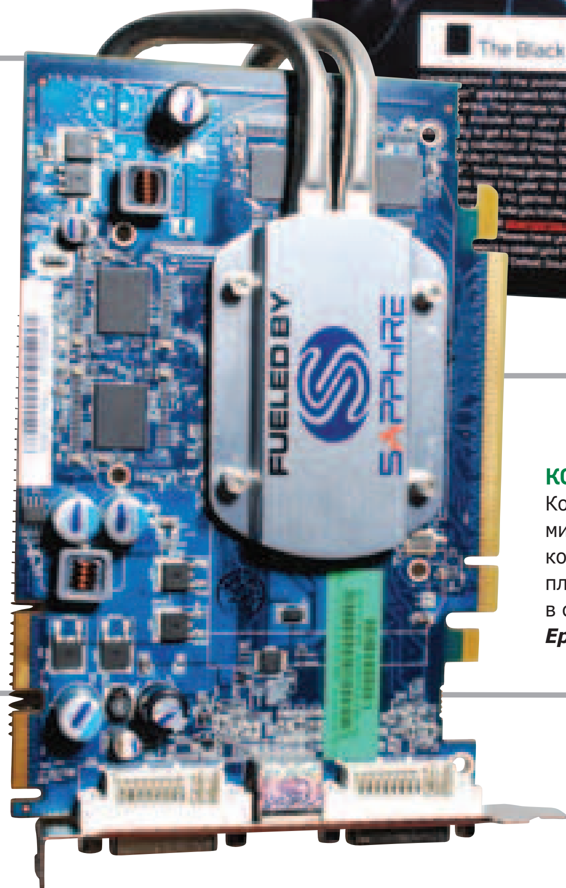
Sapphire Ultimate HD 2600 XT

ТИШИНА И ПОКОЙ

ЯДРО

Низкий уровень энергопотребления – вот отличительная особенность ядра *HD 2600 XT*. Остаться за гранью 75 Вт (такую мощность может выдать силовая цепь графической шины *PCI-E x16*) удалось за счет перевода производства на 65-нанометровый техпроцесс. Теперь плата не нуждается в подключении линии внешнего питания, способна работать с пассивным охлаждением, а также имеет недюжинный разгонный потенциал. При этом – в сравнении с Sapphire HD 2600 XT – производительность осталась на прежнем уровне!





ОХЛАЖДЕНИЕ

Новинка от **Sapphire** не жужжит, не гудит и не стрекочет – она вообще не издает никаких звуков. Тепло отводится от ядра по двум тепловым трубкам из алюминия. Большой радиатор с обратной стороны видеокарты тоже алюминиевый. Модули памяти, кстати, не охлаждаются – если ты задумаешь разогнать данную плату, обязательно подумай об этом. Поэтому для значительного повышения рабочих частот придется-таки установить вентилятор. И раз уж заговорили о памяти – в продаже будут две модификации Ultimate HD 2600 XT – с 256 Мбайт и 512 Мбайт.

РАЗГОН

Пониженное энергопотребление – залог успешного разгона! В результате нашего эксперимента плата заработала на частотах 895 и 1632 МГц по ядру и памяти. Стабильность подтвердила бесперебойная работа тестового стенда в течение четырех дней и трех ночей. Заметим, что мы немного модифицировали штатную систему охлаждения при помощи небольшого корпусного вентилятора.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Комплектация у платы первоклассная. Помимо всяческих проводов и переходников в коробке с видеокартой лежит купон на бесплатное получение игр, некогда входивших в состав сборника Black Box: ***Half-Life 2: Episode Two***, ***Portal*** и ***Team Fortress 2***.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ГРАФИЧЕСКИЙ ЧИП
RADEON HD 2600 XT

ЧАСТОТА ЯДРА
800 МГц

ЧАСТОТА ПАМЯТИ
1400 МГц

ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ
128 бит

ТИП ПАМЯТИ
256 Мбайт GDDR3

ИНТЕРФЕЙСЫ
два выхода DVI-I, VIVO

ШИНА
PCI Express x16

ЦЕНА
$125

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	HD 2600 XT	Ultimate HD 2600 XT	Ultimate HD 2600 XT (895/1632 МГц)
3DMark'06	5240	5245	5611
3DMark'05	9727	9720	11561
S.T.A.L.K.E.R., 1280x1024	38	39.5	43
S.T.A.L.K.E.R., 1280x1024, 4x AA, 16x AF, HDR	37.1	36.2	29.4

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core Duo E6600 (2,4 ГГц, 4 Мбайт, 1066 МГц)

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА
ASUS P5B (Intel P965)

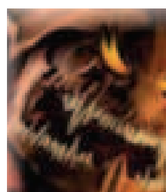
ПАМЯТЬ
два модуля Kingstone DDR-II 1 Гбайт PC-8500

ЖЕСТКИЙ ДИСК
WD Caviar SE WD1600JD 160 Гбайт SATA

ОС
Microsoft Windows XP SP2

ДРАЙВЕР
ATI Catalyst 7.8

железный FAQ



В этом месяце писем от читателей на удивление мало – около пятидесяти с вопросами и двести со спамом про лечение различных мужских недугов. По всей видимости, сказывается приближение Нового года и холодная погода за окном. Ну да ладно, оставим пустые разглагольствования и перейдем к вопросам.

Антон Большаков, руководитель тестовой лаборатории



Здравствуйте! Мой компьютерный корпус слишком маленький – в нем вообще нет места. А пишу я это все к тому, что хотел поставить GeForce 8800 GTS, но радиатор уперся в установленный по соседству ТВ-тюнер. Пришлось вернуть новую карточку в магазин. Переставить тюнер мне больше некуда, все остальные слоты попросту заняты. Есть еще один свободный PCI-E, но и рядом с ним стоит звуковая карточка. Поставить видеокарту в него тоже не получилось. Скажите, можно ли заменить радиатор на GeForce 8800 GTS или установить систему жидкостного охлаждения для графических систем? У меня есть один вариант, но тогда придется отсоединить два USB-порта, которые очень нужны. Помогите несчастному геймеру!

Рубен, Сыктывкар

Привет, Рубен! На самом деле твою проблему можно решить немного другим способом. Дело в том, что для жидкостного охлаждения тоже нужно место. Причем довольно много места. Понадобится и дополнительное питание! Мы же рекомендуем обратить внимание на новинку от компании Forsa – видеокарту 8800 GT. Отличительная особенность этой модели – тонкий радиатор, который не мешает установке PCI-карты в соседний слот. Что же касается технических характеристик, то версия GT отличается от GTS большими тактовыми частотами ядра и памяти (600/900 МГц против 500/800 МГц), количеством конвейеров (112 против 96), а также скоростью унифицированных процессоров (1500 МГц против 1200 МГц). Дабы новинка не обогнала GTX, производитель ограничил пропускную способность памяти до 256 бит, а также ее объем (доступно 512 или 256 Мбайт). Но в любом случае 8800 GT быстрее 8800 GTS и куда меньше по размерам!



ХОЧЕШЬ ВЫИГРАТЬ ТАКУЮ FORSA 8800 GT? ЗАХОДИ НА САЙТ **WWW.GAMELAND.RU** В РАЗДЕЛ КОНКУРСОВ. ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДО 10 ДЕКАБРЯ!



Привет! Сейчас стоит драйвер ATI Catalyst 7.8 (50960) на английском языке. Все хорошо, но во второй миссии Medal of Honor Airborne вылетает ошибка. Мне подсказали, что лучше установить драйвер версии 7.9. После этого игра перестала работать вообще! Также перестала запускаться демка Pro Evolution Soccer 2008. Пробовал Catalyst 7.9 Hotfix for Windows XP с сайта support.ati.com. Увы, после установки все та же проблема. Моя видеокарта: Sapphire X1650 256 Мбайт.

Urban

Почему изначально в игре появлялась ошибка, сказать сложно. Возможно, нужно пропатчить игру до последней версии. Что же касается ошибок после установки нового драйвера, то здесь следует помнить – перед установкой обновленной версии нужно удалить из системы старую. Есть мнение, что все беды отсюда. Кроме того, гнаться за последними драйверами со старыми видеокарточками бессмысленно – разработчики в основном устраняют проблемы работы новых продуктов, например HD2600 или HD2900.



Слышал, что рекомендуется заземлять компьютер. Я этого не делал и слабо представляю, как это делается. Пожалуйста, подскажите, для чего это необходимо, какие могут быть последствия, если не заземлить. Заранее благодарю за ответ!
P.S. Журнал просто отличный, так держать!

С уважением, gtx47

На самом деле любую технику лучше заземлять. Это поможет избежать поломки оборудования в случае электростатических пробоев или прочих диковинных событий из мира электродинамики. Если же спуститься на землю ближе к реалиям нашего мира, то заземление поможет избежать сильного удара током при одновременном прикосновении к металлической части корпуса ПК и, скажем, к батарее. Чтобы этого не случилось, розетки в твоей квартире должны быть заземлены. Сделать это может хороший электрик. С компьютером же делать ничего не надо. Удачи!



Здравствуйте! Все было хорошо до того момента, пока я не установил демку Cold War с одного из дисков вашего журнала. При попытке запустить игру сразу появилось сообщение об отсутствии каких-то библиотек DirectX. Я почитал форумы, убедился, что я не один такой, и по предлагаемым там ссылкам скачал недостающие файлы. Далее при запуске демки стало уже вылетать сообщение о недопустимой операции и предлагалось завершить приложение или отправить разработчикам дамп. Пробовал качать игру из интернета, обновлять DirectX и драйверы. Не помогло. Теперь такая же ситуация с Clive Barker's Jericho. Не знаю, что и делать!
Знакомые выдвинули предположение, что сам процессор уже устарел для этих игр – в нем нет поддержки каких-то новых инструкций. Моя конфигурация: AMD Athlon XP 2400+, 1 Гбайт RAM, видео ATI Radeon 1950 AGP, Windows XP. Буду благодарен любой информации.

С уважением, Стенин Александр

На самом деле письмо было намного больше, мы его подсократили. Что до самой проблемы, то причину и ее решение мы не знаем. Очевидно лишь одно, что из-за старого процессора игра не может выдавать ошибки. В твоем AMD Athlon 2400+ есть все необходимые инструкции, а потому ошибку следует искать на программном уровне.



Получится ли совместить ASUS EN7600GS 512 Мбайт с ASUS EN8600GT 512 Мбайт? И можно ли будет использовать DirectX 10? Моя система: материнская плата ASUS P5LD2, память DDR II 3 Гбайта, процессор Intel Pentium D 820 2,8 ГГц.

Виктор Ненашев

Суть в том, что установить на материнскую плату две эти карты ты можешь, и они даже будут работать. Раздельно. А вот совместить их в режим SLI не выйдет, ибо для этих целей нужны две одинаковые карты. Видеокарты с разными чипами и объемом памяти можно объединить только по технологии Crossfire. Правда,

в этом случае тебе придется купить две платы.

Здравствуйте. Решил все же написать вам о своей проблеме. Играю я только в Defense of the Ancients, на остальное просто времени нет. Когда у меня был старенький компьютер, игрушка шла без проблем. После того как я сменил компьютер, появился такой баг. По прошествии некоторого времени игры, где-то около часа, появляется ощущение тормозов, начинается что-то типа слайд-шоу. При движении курсора карта резко улетает в какой-либо из углов, это зависит от направления движения мыши. Не знаю, в чем проблема. Драйверы стоят из одного вашего летнего журнала, версию не помню. Посмотреть температуру на GPU возможности нет. Asus SmartDoctor ничего не показывает: ни температуру, ни напряжение, ни скорость вращения кулера, хотя шум он создает приличный. Если у вас есть какие-нибудь предложения, то буду признателен за помощь. Спасибо!

Роман

Очевидно, у тебя перегревается либо видеокарта, либо процессор. В первом случае попробуй почистить лопасти вентилятора и радиатор системы охлаждения на видеокарте от пыли. Также следует обратить внимание на процессор – насколько хорошо работает его кулер, соответствует ли он установленной модели процессора, а также достаточно ли термопасты на подошве радиатора.

Установил nVidia nTune 5.05 и, протестировав систему, заметил, что процессор можно разогнать с помощью этой программы до 2750 МГц, повысив частоту шины с 200 до 250 МГц (множитель x11). При этом память будет разогнана с 400 до 500 МГц (множитель x2). Вопрос в том, какие выставить тайминги и напряжения, а также потребуется ли для стабильной работы хорошее охлаждение?

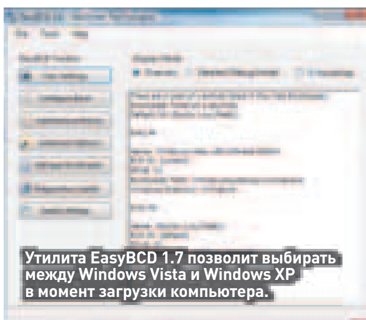
Артем Огнев (aka Deaver)

Артем, попробуй, и будет тебе счастье! Чем меньше тайминги, тем лучше, и ты это знаешь. Большее же напряжение обеспечит стабильность системы. Обычно это достигается методом проб и ошибок. Что до охлаждения, то если после разгона компьютер не будет перегреваться – новая система не нужна.

Привет! У меня установлена лицензионная операционная система Windows Vista. На другой раздел жесткого диска я поставил Windows XP. Теперь у меня две операционки. Если бы стояла Windows XP, а поверх нее Windows Vista, то проблем бы не возникло. Но в моем случае новая ОС стерла загрузочный сектор Windows Vista, и теперь последняя не грузится. Когда же я ее восстанавливаю, перестает работать уже Windows XP. Вот такая у меня незадача! Расскажите, пожалуйста, как мне поставить Windows XP, чтобы осталась Windows Vista.

mr.Tulla

Здорово! В твоем случае ситуация будет выглядеть так. Для начала нужно создать новый раздел жесткого диска, загрузиться с установочного диска Windows XP и установить вторую ОС на новый раздел винта. Все это возможно при условии уже проинсталлированной Windows Vista. Далее следует установить систему и настроить ее. И лишь затем восстанавливать Windows Vista – с помощью System Recovery Options. Система сама отыщет проблемы, которые мешают произвести загрузку, и автоматически исправит их. Сей процесс чрезвычайно быстр и закончится, даже не успев начаться.
Насколько я понял из письма, до этого момента ты дошел самостоятельно. Теперь осталось одно-единственное – поведать загрузчику Windows Vista о существовании второй операционной системы. Делается это при помощи утилиты ***EasyBCD 1.7***. Ее ты можешь скачать с сайта www.neosmart.net или взять с нашего компакт-диска. После установки необходимо запустить программу и выбрать «Добавление/Удаление записей». Под этой кнопкой во вкладке Windows из выпадающего списка версий следует выбрать Windows NT/2k/XP/2k3. Осталось лишь указать имя (букву) диска, присвоить название записи Windows XP, на который установлена вторая система, щелкнуть «Добавить запись» и «Сохранить». Отныне после перезагрузки компьютера в загрузчике Windows Vista появится пункт с Windows XP.


Утилита EasyBCD 1.7 позволит выбирать между Windows Vista и Windows XP в момент загрузки компьютера.

Помогите мне, пожалуйста! Недавно при включении компьютера стало появляться сообщение: "NTLDR is missing. Press CTRL + ALT + DEL to restart". После этой ошибки компьютер больше не грузится. Перезагрузка не помогает. Восстановление системы тоже ни к чему не привело. Друзья говорят, что повреждена загрузочная облась. Подскажите, как ее восстановить. Спасибо!

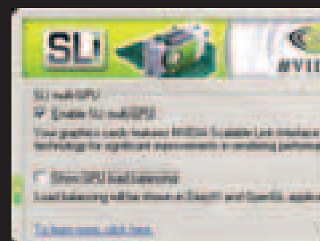
Алексей Мантулин

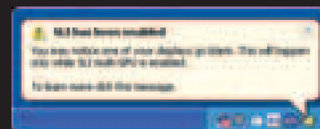
Дело в том, что система не может найти менеджер загрузки Windows. Поправить это можно так. Загружаешь компьютер с установочного диска ОС и запускаешь консоль восстановления. Там выбираешь диск с установленной Windows и вводишь пароль администратора (если он есть!). Затем вводишь команду fixboot. Как вариант можно попробовать fixmbr.
Также рекомендуется проверить состояние поверхности винчестера с помощью специализированных утилит. Быть может, к этой ошибке привело появление сбойных секторов на диске.
Если команды fixboot и fixmbr не помогли, рекомендую попробовать ввести в консоли chkdsk c: /r. Имей в виду, что «c:» – это имя системного диска, на котором установлена операционная система.

Нужно ли настраивать видеокарты для работы в SLI-режиме и как это сделать?

Александр, Москва

На самом деле просто. Для начала следует удалить драйверы материнской платы и видеокарты. После установить программное обеспечение nForce и новые драйверы для обеих видеокарт. После перезагрузки компьютера нужно щелкнуть на сообщение SLI capable system в системном трее. В появившемся окне следует поставить галочку напротив Enable SLI multi-GPU. На этом настройка SLI окончена.





В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq



pc-games.ru

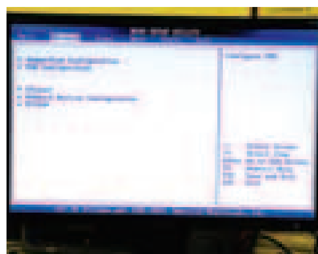
ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

РАЗГОН ПРОЦЕССОРА

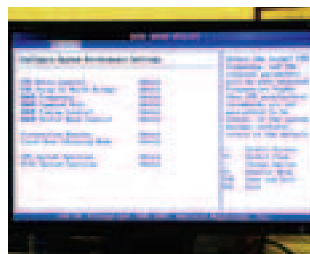
Разгон процессора – непосильная задача для неподготовленного пользователя. Поможет в разгоне наше подробное руководство из двенадцати шагов.

ШАГ 1



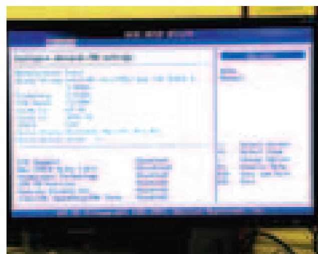
Для того чтобы приступить к разгону процессора, требуется войти в BIOS – при запуске компьютера и диагностике аппаратных средств нужно нажать клавишу Del. Чтобы быть уверенным, что все сделано верно, можно нажать ее несколько раз. В результате вместо загрузки операционной системы на мониторе должно отобразиться синее окно с подменю. Чтобы осуществить регулировку необходимых параметров, нужно перейти к закладке Advanced Settings. Ищи там раздел JumperFree Configuration или CPU Configuration. Здесь можно видеть частотные характеристики ЦП и производить настройку.

ШАГ 2



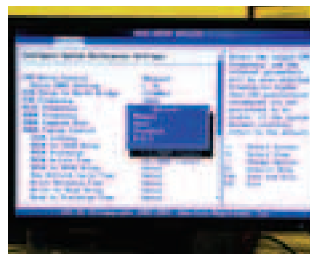
Мы работали с AMI BIOS (есть также AWARD Phoenix BIOS). Расположение и название разделов могут различаться в зависимости от версии микропрограммы. Между ними практически нет разницы, за исключением некоторых незначительных моментов. Итак, подменю JumperFree Configuration позволяет регулировать аппаратные настройки. Многие системные платы предлагают использовать опции автоматического разгона. В нашем случае они скрыты в меню AI Overclocking (испытания проводились на плате ASUS). По умолчанию всегда выполняется автоматическая настройка рабочих частот.

ШАГ 3



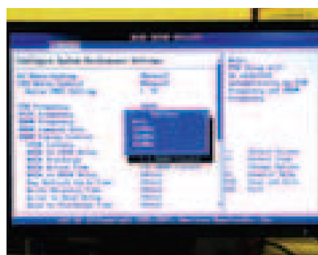
В подменю CPU Configuration указаны настройки, касающиеся непосредственно процессора. Здесь можно регулировать множитель ЦП и режим работы специализированных технологий от Intel. Мы экспериментировали, используя *Intel Core 2 Duo E6850*. Изначально подопытный процессор работал с частотой 3.01 ГГц на шине 1333 МГц. В CPU Configuration рекомендуется отключить функцию энергосбережения *Intel Enhanced SpeedStep* (положение метки – Disabled). Дело в том, что при низкой загруженности процессора падает напряжение на ядре, а вместе с ним и частота. При разгоне это нежелательно!

ШАГ 4



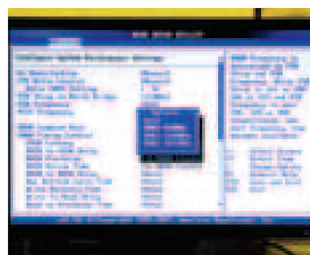
Теперь отправляемся в JumperFree Configuration. Чтобы начать регулировку нужных параметров, требуется выставить в AI Overclocking режим Manual. После этого появится пункт оптимизации частоты системной шины под названием FSB Frequency. С этим параметром мы будем работать очень активно. Остальные настройки пока не пригодятся. Также на данном этапе потребуется активировать DRAM Timing Control для работы с таймингами, CPU Voltage для регулировки напряжения процессора и DRAM Voltage для модулей памяти. Последние два параметра до определенного момента трогать не стоит.

ШАГ 5



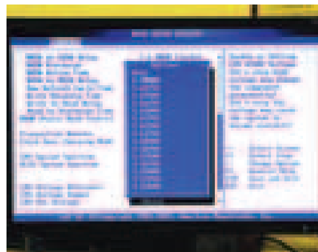
Системная логика *Intel P35* имеет набор регулируемых задержек для соответствующих частот северного моста. Выбрать частоту можно в FSB Strap to North Bridge. Когда осуществляется переход с 1066 МГц FSB Strap на 1333 МГц FSB Strap, внутренние задержки северного моста увеличиваются, чтобы обеспечить большую стабильность. Северный мост имеет внутреннюю частоту и задержки, так же как процессор и память. Оставим параметр FSB Strap to North Bridge на уровне 333 МГц. Таким он будет до финальной стадии, и больше его изменять не стоит.

ШАГ 6



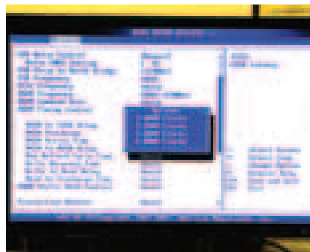
Частота памяти – важный параметр, который будет изменяться в зависимости от FSB. Выдержать повышение частоты может не каждая память – все зависит от качества используемых планок и микросхем. Какие-то разгоняются лучше, а какие-то хуже. Мы довели модули DDR2-800 МГц, которые использовали во время экспериментирования, до уровня DDR2-920. Когда система не запускалась на определенных параметрах, мы поднимали немного напряжение на памяти. Дальше 1.95 В двигаться опасно – есть риск повредить память. Будь аккуратен в этом вопросе!

ШАГ 7



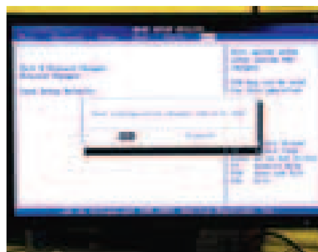
После того как подъем FSB станет невозможен, приступаем к следующему шагу – повышению напряжения на самом процессоре. На самом деле система регулировки доведена до максимально безопасного уровня, да и сама защита ЦП не подведет. В общем, повредить ядро процессора вряд ли удастся. Тем не менее не факт, что весь ПК в целом будет работать стабильно после повышения напряжения или частоты. Основной причиной этого может стать перегрев ЦП. Так что необходимо позаботиться о хорошем кулере. Лучше будет даже установить СВО. Поскольку наша цель – максимально возможный подъем частоты ЦП, а не оптимизация всей системы в целом, то вольтаж был выставлен предельно возможный – 1.7 В.

ШАГ 8



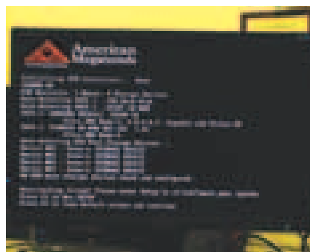
Увеличение задержек оперативной памяти позволит разгрузить подсистему ОЗУ компьютера. Правда, чем меньше латентность, тем лучше для производительности. Но в рассматриваемой нами ситуации важен именно процессор, так что для достижения цели задержки были увеличены с 5-5-5-15 до уровня 6-6-6-16. Оптимальным вариантом станет своего рода баланс между настройками работы памяти, шины FSB и самого процессора. Каждый оверклокер, работая со своей системой, находит собственную наиболее оптимальную схему. После любой операции, будь то подъем шины FSB или напряжения, рекомендуется сохраняться, перезагружаться, замерять производительность и проверять стабильность.

ШАГ 9



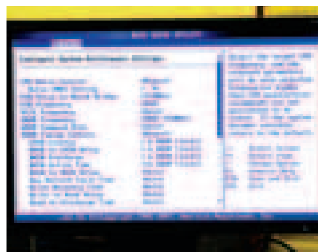
Каждая операция, выполняемая пользователем, требует сохранения параметров и последующего перезапуска системы. Микропрограмма предложит сохранить настройки BIOS перед выходом из системы, либо пользователь может лично выполнить это действие. Многие системные платы (в зависимости от версии и производителя) предлагают сохранить параметры в качестве определенного профиля, но зачастую это не очень удобно. Вернуть все в первоначальное состояние, не боясь что-либо испортить, можно, воспользовавшись схемой Load Setup Defaults. Отметим, что если BIOS загрузился, то это не значит, что операционная система захочет работать при заданных настройках. Многие приложения сильно загружают ЦП, так что компьютер может их просто не выдержать.

ШАГ 10



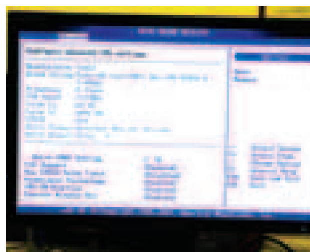
Если частота шины превышает определенный порог, то система попросту не будет стартовать. В таких случаях уже при запуске компьютер зависнет. Помогает экстренная перезагрузка с помощью клавиши Reset или выключение питания с последующим включением. Сразу же после запуска система оповестит вас о том, что разгон был неудачным и требуется перенастройка. Достаточно нажать клавишу F1, после чего будет доступно меню BIOS с сохраненными данными.
Нужно либо повысить (или понизить) напряжение на одном из элементов, либо скинуть на пару мегагерц частоту FSB и ранее установленные частоты. Далее следует сохранить результаты и еще раз перезагрузить компьютер.

ШАГ 11



Итак, подведем итоги. Система была переведена в режим ручного управления. Множитель процессора не менялся для достижения более высоких результатов по частоте. Постепенно повышалась частота FSB, пока не был найден порог, при котором загрузка не выполнялась. Далее увеличивалось напряжение на памяти, но не слишком сильно, дабы не повредить схемы. После этого снова поднималась частота на FSB. Тайминги памяти максимально занижались, а напряжение на ЦП было поднято до предела. Частота FSB опять повышалась с небольшим шагом в 10 МГц до очередного уровня. Можно было бы производить и более короткий шаг – это не возбраняется. После каждой операции обязательно производились сохранение.

ШАГ 12



Если оперировать числами и говорить о результатах для нашего процессора, то мы достигли частоты 4.15 ГГц, то есть увеличили практически на 25% вычислительную мощность ЦП. Температура процессора после настройки составила 76 °C против 38 °C в стандартном режиме работы. Впрочем, наш эксперимент сугубо показательный. Оверклокинг непосредственно процессора имеет смысл делать только для демонстрации разгонного потенциала конкретной модели. На деле важен баланс, когда оптимизируются для корректной работы все необходимые элементы. В свою очередь отметим, что следует быть аккуратным при выполнении вышеуказанных действий, так как есть риск повредить дорогостоящее оборудование.

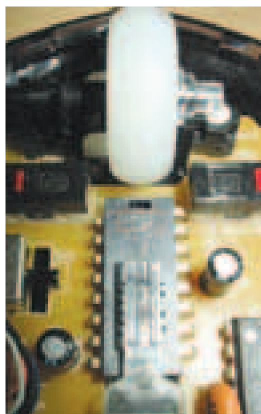
ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Лазерный глаз

Считается, что оптимальное расстояние между линзой и отражающей поверхностью 2.3–2.5 мм. Так рекомендует производитель сенсоров. Несоблюдение этих требований приводит к плохой работе сенсора. Это можно заметить, скажем, на зеркальных или полупрозрачных поверхностях. В подвешенном состоянии мышь плохо реагирует – сенсору проблематично ухватить отраженный пучок, находящийся в отдалении. Надо сказать, линзы делаются из хорошо обработанного пластика. Стеклянные аналоги стоят значительно дороже.

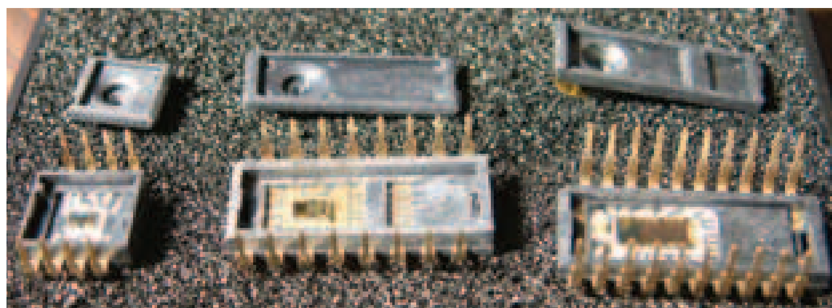


Известная геймерская мышь Razer Viper использует в своей конструкции не такой уж сверхсовременный сенсор. Если приглядеться, то на поверхности контроллера можно увидеть маркировку чипа. Таким образом, Razer Viper использует не слишком шустрый по сравнению с самыми современными продуктами Agilent Technologies, Inc. сенсор, но достаточный для того, чтобы геймер чувствовал себя комфортно во время игры.



Компьютерными мышками пользуются все. Но не все знают, как они работают. В данном обзоре мы изучим базовые принципы функционирования оптической схемы слежения, которая используется при работе компьютерной мышки.
Общий алгоритм следующий. При помощи светодиода и набора фокусирующих линз под мышь подается световой пучок. Если приподнять мышку, то можно увидеть подсвечиваемый красным цветом участок поверхности. Отраженный от поверхности свет собирается дополнительной линзой и проецируется на приемный сенсор специальной микросхемы, которая отвечает за обработку изображений. Данный микропроцессор делает снимки поверхности с очень высокой частотой, а также занимается их обработкой. Он содержит систему получения изображения и специальный подпроцессор DSP для обработки снимков.
Снимки представляют собой квадратную матрицу, состоящую из точек разной яркости. На основе анализа череды кадров подпроцессор DSP высчитывает направление мыши относительно осей X и Y, передавая результаты общей системе.
Если говорить конкретнее, то вся структура состоит из оптического процессора (основная часть), блока регулировки напряжения (отдел питания), осциллятора (блок получения сигнала с кварцевого генератора), контроллера управления диодом, а также отдела, передающего данные о перемещении центральной системе. Предварительно отметим, что сигнал, проходя через блок управления данными о перемещении, уходит на чип-посредник, который также отвечает за нажатие кнопок и движение колеса прокрутки. Этот же чип передает полученный сигнал, уже конвертированный, по интерфейсам PS/2 или USB. Центральная система, используя драйвер мыши, перемещает курсор на основании полученной информации. При появлении первых образцов компьютерных мышей модели от разных производителей отличались друг от друга именно благодаря различной организации чипа-посредника. Так что разница между манипуляторами отнюдь не в сенсорах, как считают многие, а именно в устройстве конвертации и вывода информации. Сегодня рынок производства сенсоров практически монополизирован, и предъявлять претензии именно этой части конструкции неразумно.
Что касается аппаратных особенностей, то система помимо самого сенсора содержит специальный каркас, на котором монтируется светодиод, а также микросхема сенсора. Данная конструкция устанавливается на печатную плату. Между ней и основанием мыши располагается пластиковая подложка, содержащая пару линз. Многие производители заявляют, что такая система способна работать практически вечно. Мы не отрицаем факта, что она долговечна, однако мышь состоит не только из сенсора. Манипулятор содержит большое количество механических частей, таких как датчик щелчка (эти элементы практически не изменились с момента появления оптомеханических шариковых контроллеров), который обычно выходит из строя в первую очередь, или колесо прокрутки. Очень часто перетирается соединительный кабель. Но мыши долговечность ни к чему – на рынке появляются каждый год более совершенные и качественные модели. Так что прогресс в данном случае стоит поддержать. PCG

На рисунке изображены оптические сенсоры, за которые инженеры-разработчики Agilent Technologies, Inc. получают свою зарплату. Слева расположен ADNS-2610. Он использует всего восемь ножек и способен реагировать на скорость перемещения до 12 дюймов в секунду. Более современный аналог находится в центре – ADNS-2051. Он позволяет уже программируемо управлять разрешением оптического датчика, изменяя его с 400 до 800 DPI. Скорость возросла до 14 дюймов в секунду. Наконец, самым лучшим на сегодняшний день можно считать ADNS-3060. Его ускорение возросло почти в 100 раз по сравнению с предшественниками, а скорость съемки достигла уровня 6400 кадров в секунду (у ADNS-2610 и ADNS-2051 – 1500 кадров в секунду).



Охлаждение для видеокарты

Успешному разгону видеокарты сопутствует хорошее охлаждение графического чипа и памяти. Это особенно актуально для GeForce 8800, ибо вне зависимости от марки и модификации все эти карточки оснащаются одинаковыми системами воздушного охлаждения. Заменить ее может лишь новинка от Zalman – кулер с медным радиатором и тепловыми трубками VF1000 LED.

КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6600 (2,4 ГГц, 4 Мбайта L2)
КУЛЕР	Intel BOX
ВИДЕОКАРТА	ASUS EN8800GTS
ПАМЯТЬ	2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	MSI 975X Platinum
ВИНЧЕСТЕР	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 об/мин, IDE
БЛОК ПИТАНИЯ	450 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ШТАТНЫЙ КУЛЕР	VF1000 LED
НОМИНАЛЬНЫЕ ЧАСТОТЫ 8800 GTS (513/1600 МГц)	85 °С	77 °С
ПОВЫШЕННЫЕ ЧАСТОТЫ 8800 GTS (620/1950 МГц)	99 °С	87 °С

ZM-RHS88

МАТЕРИАЛ	алюминий
РАЗМЕРЫ	190 x 98 x 11 мм
ВЕС	380 г
СТОИМОСТЬ	$25

VF1000 LED

МАТЕРИАЛ	медь
РАЗМЕРЫ	80 x 160 x 30 мм
ВЕС	380 г
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ	1400–2500 об/мин
УРОВЕНЬ ШУМА	18–28 дБ
ЦВЕТ ПОДСВЕТКИ	синий
В КОМПЛЕКТЕ	регулятор скорости вентилятора FAN MATE 2, радиаторы для памяти, крепежные винты
СТОИМОСТЬ	$50



Ни один из производителей систем охлаждения до недавнего времени не пытался побороть чрезмерное тепловыделение G80! Первой стала компания **Zalman** с обновленной линейкой VGA-кулеров. Новинка в корне отличается от своих предшественников – корейские инженеры отказались от сферической формы VF700 или VF900 в пользу большого плоского радиатора с четырьмя тепловыми трубками. Все ребра, основание и трубки выполнены из меди. Способствует эффективному охлаждению и малошумный вентилятор диаметром 80 мм. Скорость вращения изменяется при помощи специального регулятора в пределах 1400–2500 об/мин. Надо сказать, что трехконтактный разъем питания вентилятора подключается не к видеокарте, а к материнской плате! Как следствие – система может автоматически изменять скорость вращения вентилятора в зависимости от температуры внутри блока или на ядре процессора. К слову, модель VF1000 LED (со встроенной подсветкой!) вместе со скоростью пропеллера изменяет яркость свечения. Это вполне традиционная для продукции Zalman находка.

Новинка VF1000 LED не совместима с видеокартами производства **Matrox**, сериями *Radeon 9600/9550*, *GeForce 5xxx*, *GeForce 7800 GS* и *GeForce 6600 AGP*. Установка же на 8800 подразумевает использование комплекта алюминиевых радиаторов для модулей памяти *ZM-RHS88*. Для всех остальных видеокарт в комплекте с VF1000 LED идет комплект маленьких радиаторов для тех же модулей памяти. В принципе можно попробовать включить видеокарту и без него, но тут уж никто не может гарантировать стабильную работу карты. А про повышение тактовых частот и говорить не приходится!

Выводы

Новинка от Zalman чрезвычайно эффективна. Если судить по результатам тестирования, штатное охлаждение проигрывает на 8-11 °С. При работе на повышенных частотах это может сыграть решающее значение. Вентилятор работает чрезвычайно тихо. Да и если ты умудришься его услышать, всегда можно воспользоваться штатным регулятором скорости вращения FAN MATE 2. **PCG**

КРЕПЕЖНЫЕ ОТВЕРСТИЯ

Метка «1»
ATI X1600/X1300
ATI Radeon 9*** (кроме 9550/9600)
ATI Radeon X***
NVIDIA Geforce 4 MX
NVIDIA Geforce FX 5200/5500/5600/5700
NVIDIA Geforce 6600 (кроме 6600 AGP)

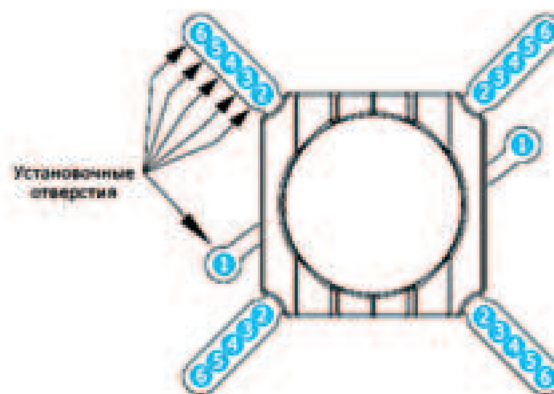
Метка «2»
NVIDIA Geforce4 TI 4
NVIDIA Geforce FX 5700(Ultra)/5800
NVIDIA Geforce 6600 (кроме 6600 AGP Series)

Метка «3»
ATI X1650/X1600
NVIDIA Geforce 8500/8600
NVIDIA Geforce 7300/7600

Метка «4»
NVIDIA Geforce 6600 (кроме 6600 AGP Series)
NVIDIA Geforce FX 5900

Метка «5»
NVIDIA Geforce FX 5950
ATI X1800/X1900/X1950
NVIDIA Geforce 7600/7800/7900/7950
NVIDIA Geforce 6800

Метка «6»
NVIDIA Geforce 8800

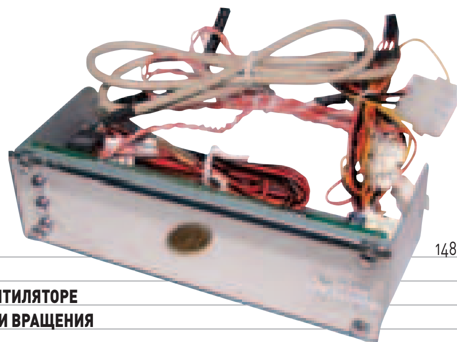


ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

Моддинг – это не только вырезание окошек и навешивание диодов. Это целая культура. Системный блок получает новую жизнь, выражает персональное видение владельца. Компьютер наследует часть души создателя. Оригинальная клавиатура, изящно украшенный монитор, интересная мышь – все это в некотором роде элементы совершенствования. Главное, конечно, – идея и общая концепция.

$23



РАЗМЕРЫ	148.5x42.5x75.8 мм
ВХОДНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ	+12V/+5V
ВЫХОДНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ НА ВЕНТИЛЯТОРЕ	+12V
ДИАПАЗОН ИЗМЕРЕНИЯ СКОРОСТИ ВРАЩЕНИЯ	0~9999RPM
ДИАПАЗОН ТЕМПЕРАТУР	0~50 °C
ДИАПАЗОН ВОСПРИЯТИЯ СЕНСОРОМ	0~99 °C
ПОДСВЕТКА	Красный, голубой, пурпурный, оранжевый

DIGI MASTER SUPER FLOWER

Под столь оригинальным названием не кроется каких-либо нестандартных решений. Перед нами всего лишь контрольная панель управления, но какая! Лицевая часть устройства изготовлена из пластика со специальным покрытием. Если компьютер выключен, то перед пользователем фактически безликое зеркало. Если система получает команду «ключ на старт», то ЖК-экран сообщает всю интересующую пользователя информацию – скорость вращения подключенных вентиляторов, температуру под встроенным сенсором и многое другое. В комплекте поставляется набор сенсоров и пакет программного обеспечения. То есть контроль можно осуществлять и не прибегая к прямому контакту. Единственным минусом можно считать специфическое покрытие – сложно найти корпус с панелью под зеркало.

$156

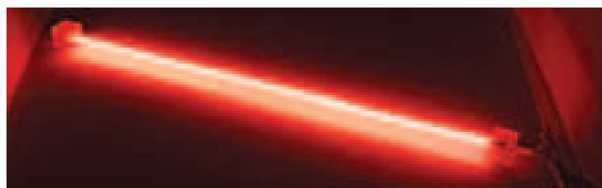


КЛАВИШ НА ДОП. ПАНЕЛИ	34
ПРОГРАММИРУЕМЫХ КЛАВИШ	16
РАСКЛАДКА	Стандартная QWERTY, русифицированная
МАТЕРИАЛ	Пластик
ИНТЕРФЕЙС ПОДКЛЮЧЕНИЯ	USB, PS/2

ZBOARD WOW KEYSET

Компьютер геймера – это отдельная ипостась моддинговых решений. Однако для настоящего игрока важен не только внешний вид системы, но и функционал орудия производства. Компания **Ideazon** позволяет фанатам ***World of Warcraft*** доказать свою преданность игре и облегчить процедуру управления. Клавиатура оборудована парой USB-портов и программируемыми кнопками. Помимо стандартной раскладки здесь предусмотрена отдельная панель, где каждая клавиша сопровождается надписью с описанием действия. Мало того, под панелью функциональных кнопок предусмотрена памятка со списком эффектов. Все кнопки можно программировать. На них можно вешать создаваемые в игре макросы и конфигурировать их под определенный стиль.

$10



ЯРКОСТЬ	18000 ± 3000 кд/м²
НАПРЯЖЕНИЕ ЛАМПЫ	200~1000 В
СИЛА ТОКА	5 мА
МОЩНОСТЬ	2,85 Вт ± 0,3 Вт
ВХОДНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ ИНВЕРТОРА	12В (DC)
ДЛИНА ЛАМПЫ	300 мм

SHARKOON-SUNBEAM-FLOSTON COLD CATHODE NEON LAMP

Что может согреть любителя высоких технологий, как не лампа холодного свечения? Обычно в продаже можно найти уже готовые наборы из двух или одной лампы с инвертором и крепежами. Так что сверлить дырки или сажать на «Момент» лампочки вряд ли придется. Стоят они достаточно дешево – мы указали цену за дорогой, но серьезный комплект из двух ламп от **Sharkoon**. Лампы светят очень ярко, и при желании можно настроить этот параметр так, как будет угодно самому пользователю. Обычно подсветка устанавливается там, где нужно акцентировать внимание зрителя, – близ системной платы или над окошком корпуса. Сам инвертор подключается к 12-вольтовой линии ПК. Главное в этом деле – не перестараться с освещением.

$70



ТИП КОРПУСА	Mid-Tower
РАЗМЕРЫ	430 x 200 x 445 мм
МАТЕРИАЛ	0.6 мм Сталь SECC
ВНЕШНИЕ СЛОТЫ	4 x 5.25" (внешние); 2 x 3.5" (1x внутренний/1x внешний); 4x HDD (внутренний)
ВОЗМОЖНЫЕ ЦВЕТА	Черный/серебро
ПОРТЫ	2 x USB2.0; 2 x Audio

AEROCOOL NITRON

Всегда приятно, когда за тебя работу делают профессионалы. Компания **Aerocool** давно работает на рынке моддинг-устройств и знает, как привлечь пользователя. Достаточно оригинальным решением можно считать компьютерный корпус *Aerocool Nitron*. Здесь есть большое количество свободных портов для подключения носителей, толстые стенки с шумоподавлением и, что самое интересное, огромный, почти промышленный вентилятор в форм-факторе 220 мм. Его скорость можно регулировать до совершенно мизерных оборотов с помощью специального регулятора на боковине. В продаже есть два цветовых исполнения – черный и серебристый. Корпус поставляется без блока питания.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

INTEL  | AMD 

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6850 (3 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	$298	Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	$304
Материнская плата: ASUS P5K3 Deluxe (P35, DDR-III)	$239	Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Premium Vista ed. (NVIDIA nForce590 SLI)	$178
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-III PC-12800 7-7-7-20 (OCZ3P16002GK)	$611	Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-18 (OCZ2FX11502GK)	$299
Видеосистема: ASUS EN8800ULTRA/HTDP (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	$770	Видеосистема: ASUS EN8800ULTRA/HTDP (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	$770
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar 500 Гбайт SATA-II (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$278	Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar 500 Гбайт SATA-II (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$278
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$41	CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$41
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$107	Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$107
Итого:	$2344	Итого:	$1977

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	13995	3DMark'06, Default Settings	12257
3DMark'05, Default Settings	18403	3DMark'05, Default Settings	18201
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	100	S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	89
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	108	S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	96

Задержки памяти *DDR-III* все еще высоки, но на этом фоне производители выпускают модули со все большей и большей тактовой частотой! В данной конфигурации память работает на 1600 МГц. В паре с *ASUS EN8800ULTRA/HTDP* это вполне весомый аргумент в играх.

Процессор и материнская плата остались теми же, но значительно подешевели. Дабы хоть как-то поднять уровень производительности, было решено ипользовать скоростную память. Через полгодика в этом ПК уже можно будет заменить процессор и установить вторую видеокарту.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	$222	Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	$186
Материнская плата: GigaByte GA-P35-DS4 (P35, DDR-II)	$191	Материнская плата: GigaByte GA-M57SLI-S4 (nForce570 SLI)	$99
Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-18 (OCZ2FX11502GK)	$299	Оперативная память: OCZ 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8800 5-6-6-15 (OCZ2FX11502GK)	$183
Видеосистема: Sapphire HD 2900 XT 512 Мбайт	$506	Видеосистема: ZOTAC GeForce 8800 GTX 768 Мбайт	$616
Дисковая подсистема: WD Caviar 500 Гбайт SATA-II (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$139	Дисковая подсистема: WD Caviar 500 Гбайт SATA-II (5000AAKS) 16 Мбайт 7200 об/мин	$139
CD-привод: LITE-ON DH-20A3P IDE 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$32	CD-привод: LITE-ON DH-20A3P IDE 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$32
Звук: Creative XtremeAudio	$50	Звук: Creative XtremeAudio	$50
Итого:	$1439	Итого:	$1185

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11928	3DMark'06, Default Settings	10358
3DMark'05, Default Settings	17251	3DMark'05, Default Settings	16130
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	74	S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	72
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	80	S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	81

В случае с памятью *DDR-II* также было решено выбрать модули с максимальной тактовой частотой. Если выполнить пересчет (разделить на 8) с пропускной способности (маркировка PC-9200) на скорость, получается 1150 МГц. Вполне недурно для системы такого уровня.

Изменения в этой конфигурации минимальны. В основном они коснулись графической подсистемы – *Sapphire HD 2900 XT* был заменен куда более производительным *ZOTAC GeForce 8800 GTX*. Это стало возможным из-за общего снижения цен на комплектующие.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.13 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	$183	Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+ (2.6 ГГц, 1 Мбайт, ядро Windsor, Socket AM2)	$120
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, DDR-II)	$102	Материнская плата: EliteGroup MCP55M-A rev1.0 (nForce 550)	$74
Оперативная память: Kingmax 2*512 Мбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15	$70	Оперативная память: Kingmax 2*512 Мбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15	$70
Видеосистема: Palit GeForce 8600 GTS 256 Мбайт	$178	Видеосистема: Palit GeForce 8600 GTS 256 Мбайт	$178
Дисковая подсистема: Samsung 500 Гбайт (<HD501LJ) 7200 об/мин 16 Мбайт	$125	Дисковая подсистема: Samsung 500 Гбайт (<HD501LJ) 7200 об/мин 16 Мбайт	$125
CD-привод: LG GSA-H42L IDE	$30	CD-привод: LG GSA-H42L IDE	$30
Звук: Creative AudigySE	$25	Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$713	Итого:	$622

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	8781	3DMark'06, Default Settings	5778
3DMark'05, Default Settings	14263	3DMark'05, Default Settings	12591
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	58	S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	37
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	66	S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	46.0

Технические характеристики бюджетных систем улучшаются, а стоимость почему-то снижается. Парадокс! Теперь в слабом ПК есть винт на 500 Гбайт – геймерам хватит за глаза! – и современная видеокарта с поддержкой *DirectX 10*. Что еще для счастья надо?

А вот тут процессор заметно подорожал! Дабы удержать цену, пришлось даже установить менее производительную модель – 5000+ против 5200+. Компенсирует это новая видеокарта с поддержкой *DirectX 10* и более чем достойными скоростными показателями.

Благодарим компанию «Никс – Компьютерный Супермаркет» (**www.nix.ru**, тел. 974-33-33) за предоставленное на тесты оборудование.
Все цены указаны по состоянию на 6 ноября 2007 года.

EASTER-EGGS

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Бонусные автомобили
Ascari KZ1
Введи KNOX в качестве ДНК-кода, чтобы открыть соревнование Last Man Standing. Выиграй его, и получишь Ascari KZ1.

Для всех остальных бонусных тачек принцип тот же: набираешь код, открываешь специальное соревнование и проходишь его.

YTHZ – Audi TT 1.8 Quattro;
GVDL – BMW Z4 Roadster;
RBSG – Holden Monaro;
BSLU – Hyundai Coupe 2.7 V6;
MRHC – Infinity G35;
MNCH – Infinity G35 (красного цвета);
KDTR – Koenigsegg CCX;
DOPX – Mitsubishi Prototype X;
PRGN – Nissan 350Z;
JWRS – Nissan Skyline R34 GT-R;
WIKF – Saleen S7;
FAMQ – Seat Leon Cupra R.

Легкие деньги
Когда World Class League будет открыт, тебе понадобится $200 тыс. Запускай соревнование и наблюдай за Air Trauma. Ставь на Crystal. Ставка 20 к 1. В самом начале гонки подбодри Crystal, и у нее полностью заполнится шкала нитро. Необходимо, чтобы соперник напротив нее терял нитро после каждого освистывания. Повторяй эти действия, пока наша «лошадка» не обойдет всех оппонентов, включая лидера. Если она победит в конце шестнадцати кругов, ты выиграешь $6 млн.

Рекомендуемые авто
Вне всяких сомнений, лучший выбор для начала игры – Mazda RX-8. Это самая быстрая тачка среди стартовых авто. Можно еще попробовать Toyota Corolla GTS и Nissan 200SX, у них показатели весьма сбалансированные.
Для режима League рекомендованы следующие машины: Infiniti G35, Lexus IS300, Nissan R32 и R34. Lexus IS300 хорош для Drift Obliterator, Drift King и Pink Slip. The Infiniti G35 – для открытия доступа к различным модам. Оба «Ниссана» лучше всего чувствуют себя в круговых заездах и дрифте.

SEGA RALLY REVO

Пройди игру до Final Master Series. Затем зайди в Sega Rally Final. Трасса Lake Side – последняя в списке четырех заездов. Теперь она будет открыта в режимах Quick Race и Time Attack.



FIFA 08

Оптимальный расход очков опыта
В режиме менеджера открой меню очков опыта. В верхней части экрана находится опция, позволяющая распределять очки опыта автоматически. Отключи ее. Накопи около 40 тысяч очков или пройди приблизительно треть сезона. Теперь ты волен тратить намного больше очков за один раз. После этого можно врубить автоматическое распределение, что позволит эффективнее прокачивать игроков – компьютер станет распоряжаться заработанной экспой намного разумнее.

Молодые таланты
Сколоти команду из перечисленных ниже игроков в режиме менеджера. Эти парни – лучшие по соотношению цена/качество. Их можно приобрести за смехотворные деньги и вскоре превратить в мировых звезд с рейтингом 96+. Кстати, чтобы найти лучших игроков, отбирай кандидатов в возрасте от шестнадцати до девятнадцати лет. Некоторые 17–18-летние футболисты имеют рейтинг 90. В то же время они обойдутся всего в $7 млн по причине юного возраста. Буквально за один сезон тебе удастся поднять их профессиональный уровень и соответственно цену – до $40 млн.

Голкипер: Bruno (Бразилец)
Защитник: Micah Richards
Защитник: Vincent Kompany
Защитник: Sergio Ramos
Защитник: Dani Alves
Защитник: Gareth Bale
Защитник: Raul Albiol
Полузащитник: S. Aleksander
Полузащитник: Fernando Gago
Полузащитник: Francesq Fabregas
Форвард: Cristiano Ronaldo
Форвард: Nani
Форвард: Sergio Aguero
Форвард: создай игрока сам, но почти не прокачивай ему защиту – для форварда это отнюдь не приоритетный параметр. Форвард: Lionel Messi

Dreamteam
Ниже перечислены лучшие игроки:
Ronahldino
Eto'o
Henry (Chelsea)
Rooney
Cech
Shevchenko

BIOSHOCK

Плазмиды и тоники
Создай простой текстовый файл в «Блокноте» и сохрани его в папке release (находится в директории игры). Пропиши в нем код одного из перечисленных ниже предметов и задай ему понятное имя. Скажем, в файле Armor.txt будет находиться команда GEP ArmoredBodyTwo. Для каждой команды – отдельный файл. Теперь любые плазмиды и тоники будут доступны тебе во время игры с помощью команды exec <имя файла>. Просто набери в консоли, например, exec Armor.txt.

GEP ArmoredBodyTwo – Armored Shell+ Tonic;
GEP EfficientCrafter – Clever Inventor Tonic;
GEP DeepResearcherTwo – Damage Research+ Tonic;
GEP ElectricBodyTwo – Electric Flesh+ Tonic;
GEP ElectricBoltThree – ElectroBolt++ Plasmid;
GEP FreezingNimbusTwo – Frozen Field+ Tonic;
GEP SuperHeatedTwo – Human Inferno+ Tonic;
GEP SummonProtectorTwo – Hypnotize Big Daddy++ Plasmid;
GEP IncinerateThree – Incinerate++ Plasmid;
GEP InsectSwarmPlasmidThree – Insect Swarm++ Plasmid;
GEP ChameleonBlood – Natural Camouflage Tonic;
GEP EyeForDetailTwo – Photographers Eye+ Tonic;
GEP ThoroughScavenger – Scrounger Tonic;
GEP ExtendedShutdownTwo – Shutdown Expert+ Tonic;
GEP FastTwitchTwo – Sport Boost+ Tonic;
GEP ChargedBurstsTwo – Static Discharge+ Tonic;
GEP DecoyHuman – Target Dummy Plasmid;
GEP Telekinesis – Telekinesis Plasmid;
GEP IcicleAssaultThree – WinterBlast++ Plasmid;
GEP MeleeMasterTwo – Wrench Jockey+ Tonic;
GEP SneakAttackTwo – Wrench Lurker+ Tonic.

NHL 08

Когда создаешь нового игрока или изменяешь параметры уже имеющегося, учитывай его вес и рост в настройках Stick Flex. Рослые и тяжелые хоккеисты совершают более мощные удары тугой клюшкой, тогда как субтильным шустрикам лучше выдавать эластичные.

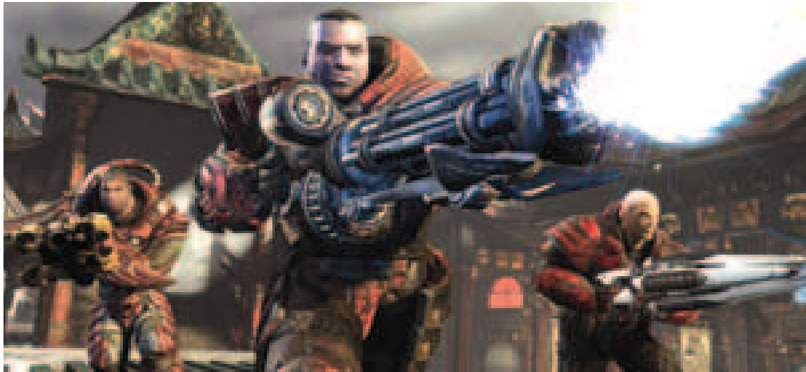
CHEATS

UNREAL TOURNAMENT III

На момент отправки журнала в печать игра еще не вышла. Все читы опробованы в демоверсии.

loaded – все оружие и полный боезапас;
god – бессмертие;
allweapons – все десять видов оружия;
allammo – полный боезапас к оружию;
killbots – убить всех врагов;
fly – режим полета;
ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – отключает эффект двух предыдущих читов;
playersonly – заморозить ботов;
slomo <число> – установить скорость игры;
summon <имя предмета> – получить указанный предмет.

Коды предметов:
utgamecontent.utvehicle_cicada_content – Cicada;
utgamecontent.utvehicle_darkwalker_content – Dark Walker;
utgamecontent.utvehicle_fury_content – Fury;
utgamecontent.utvehicle_nemesis – Nemisis;
utgamecontent.utvehicle_paladin – Paladin;
utgameContent.utvehicle_scavenger_content – Scavenger;
utgamecontent.utslowvolume_content – Slow Volume Cube.



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Запусти игру с параметром -dev: в свойствах ярлыка Opposing Fronts на рабочем столе Windows допиши через пробел -dev в строке адреса. Ты включил консоль – она открывается и (важно!) закрывается комбинацией клавиш CTRL + SHIFT + ~. Набирай:

FOW_Toggle – включить/выключить туман войны;
FOW_RevealAll – показать всю местность и выключить туман войны;
ee_bigheadmode(0 или 1) – режим больших голов;
taskbar_hide Hide – спрятать панель управления;
taskbar_show – показать панель управления;
statgraph() – включить статистику;
setsimrate(<число>) – установить скорость игры, по умолчанию 10;
abortgame – выйти из игры;
restart – перезапустить игру.



CALL OF DUTY 4



На момент отправки журнала в печать игра еще не вышла. Все читы опробованы в демоверсии. Включи консоль в опциях. Затем в самой игре вызови ее нажатием тильды (~). Набери seta thereisacow "1337", потом spdevmap bog_a. Теперь можно вводить следующие коды:

give all – все оружие;
god – бессмертие;
noclip – режим прохождения сквозь стены;
notarget – враги тебя не замечают;
give ammo – полный боезапас;
jump_height <число> – установить гравитацию, по умолчанию 39;
timescale <число> – установить скорость игры, по умолчанию 1.00.

PORTAL

В опциях выбери Controls, затем Advanced. Включи консоль. Вызови ее во время игры тильдой (~). Напечатай sv_cheats 1, чтобы активировать режим читов. Коды:

change_portalgun_linkage_id <0–3> – позволяет создавать отдельные наборы порталов;
ent_create_portal_weight_box – получить Weighted Storage Cube;
fire_energy_ball – выстрелить энергетическим мячиком;
sv_portal_placement_never_fail 1 – порталы можно разместить на любой поверхности;
upgrade_portalgun – разрешить повторную установку портала.

WORLD IN CONFLICT

Запусти игру с параметром -console: в свойствах ярлыка World in Conflict на рабочем столе Windows допиши через пробел -console в строке адреса. Ты включил консоль – она открывается двойным нажатием тильды (~). Печатай:

WinGame – выиграть текущую миссию;
UnlockAllMaps – открыть все миссии;
CameraFreedom – режим свободной камеры;
Cmdlist – список всех консольных команд.



СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Привет.
Знаешь, есть на свете замечательный гейм-дизайнер – Тим Шефер (Tim Schafer). Я его безгранично уважаю, ибо он – талантище! Каждый новый проект Шефера – бриллиант безупречной огранки, торжество вкуса, стиля и разума. В последнее время на Западе постоянно спорят: можно ли считать игры искусством, или они так – развлекалочки на потребу невзыскательной публике. Не знаю, о чем тут судачить, ведь достаточно всего лишь пройти одну из адвенчур Шефера, и все сразу станет понятно. Настоящее искусство!
Повторюсь, Тим – гений. Истории, которые он придумывает, зреют годами. И получаем мы в итоге настоящие шедевры. У Шефера прекрасное чувство юмора. Даже когда он просто дает интервью, трудно удержаться от смеха. Поэтому любая его игра – нескончаемый источник радости и веселья. И так считаю не только я. Коллеги преклоняются перед Тимом. Критики рукоплещут, стоит Шеферу чихнуть. Те, кто познакомился с Grim Fandango или Psychonauts, утверждают, что ничего лучше давно уже не встречали.
Но вот ведь беда – продажи и Grim Fandango, и Psychonauts оказались незначительными. LucasArts после выпуска Grim Fandango перестала издавать адвенчуры, а Psychonauts едва не обанкротила компанию Majesco. Хочется спросить: что не так с этим миром? Почему люди не покупают шедевры? На мой взгляд, дело в неудачной рекламе – проекты Шефера настолько оригинальны, что пиарщики просто не понимают, как их продавать публике.
Впрочем, был у Тима один безоговорочный хит, разошедшийся сумасшедшими тиражами. О нем мы сегодня и поговорим...

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
LucasArts
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
Апрель 1995 года

FULL THROTTLE

БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК



На обложке ***Full Throttle*** красуется надпись: «Приключение в стиле хэви-метал». Нельзя сказать точнее. Ведь перед нами игра, посвященная байкерам, а беспечные ездоки не жалуют **Элтона Джона** и **Льва Лещенко**. Им подавай музыку позабористей. Такую, как в Full Throttle. Впервые запустив адвенчуру, мы слышим раскатистое громыхание гитар, и тяжелые композиции не перестают звучать до финальных титров.

«ХОРЬКИ» НА БАЙКАХ

Если верить писателям-фантастам и режиссерам футуристических боевиков, будущее не сулит нам ничего хорошего. Отчасти согласен с этим утверждением и Тим Шефер, сценарист и главный дизайнер Full Throttle. Действие его игры разворачивается в достаточно мрачном постапокалиптическом мире, пережившем глобальную катастрофу. Нечто подобное ты мог видеть в трилогии **«Безумный Макс»**: цивилизация пришла в упадок, выжившие люди ютятся около центральных магистралей.
Настоящий рай для байкера. Такого как Бен – невероятно крутого и без памяти любящего свой мотоцикл. Суровый мужик в косухе – лидер банды «Хорьки». Братки обожают рассекать по американским дорогам на верных байках. В этом и проблема: в стране остался лишь один производитель мотоциклов – Corley Motors. Вице-президент этой компании, Эдриан Рипбургер, уверен, что на мини-вэнах можно заработать куда больше. Он обожает деньги и ненавидит «воинов дорог». Чтобы воплотить свои планы, негодяй убил главу Corley Motors Малкольма Корли и свалил всю вину на Бена и «Хорьков». Теперь только от широкоплечего вожака зависит, будут ли восстановлены его честное имя и репутация банды. Он страшно зол и готов на все.

ПИНОК ПО МОЗГУ

Full Throttle – необычная адвенчура. Сам посуди, разве может настоящий байкер часами болтать с кем попало и разыскивать нужные предметы, чтобы выполнить какое-нибудь задание? Нет, все в игре предельно жестко. И это понимаешь сразу же. Выбравшись из мусорного бака, куда Бена закинули прихвостни Рипбургера (предварительно, разумеется, подкравшись сзади и оглушив), главный герой хочет попасть в бар. Ему надо выяснить, куда скрылись обидчи-

ки и кто забрал ключи от байка. Однако дверь закрыта. В любой другой адвенчуре пришлось бы лезть в окно или собирать летательный аппарат из консервных банок, чтобы очутиться на крыше и уже оттуда проникнуть на чердак. Но неспроста в Full Throttle среди иконок с изображением различных действий, таких как «использовать» и «говорить», есть заветная «пнуть». Жмем на нее, и Бен мощным ударом вышибает дверь. Привет, бармен, где мои ключи?! Что значит не знаешь?! К счастью, у пиктограммы «использовать» есть и другое применение – «ударить». Давим на нее и смотрим, как Бен хватает бармена за кольцо в носу и лупит башкой о стойку. Ну вот, и память улучшилась, и ключи нашлись. В погоню!

Несмотря на то что Full Throttle – адвенчура, в ней хватает экшена. Есть и погони, и драки, и даже излюбленная байкерская забава «Не попади ножом по пальцам», когда лезвие лихо скачет по столу и любое неловкое движение может лишить незадачливого игрока пары фаланг. С одной стороны, подобные мини-игры добавляют разнообразия. Драки на мотоциклах с байкерами из других группировок сами по себе смотрятся комично, но сопутствующий обмен угрозами веселит еще больше. С другой стороны, во время экшен-сцен возникают проблемы с управлением, и ортодоксальным фэнам адвенчур это не понравится.

Впрочем, с головоломками в Full Throttle все в полном порядке. Их много, решения неочевидны, и все-таки они не слишком сложны. Надо лишь чуток пораскинуть мозгами. Вот пример: Бену понадобился бензин. Он отыскал бесхозный топливный бак, вставил шланг, прикрепил канистру. Однако горючее почему-то не льется. Что нужно сделать? Правильно, господа автомобилисты, поработать ртом. Не все только болтать! Одно движение легких, и бензин хлынет в канистру. Задачка решена.

КЛИЕНТ С НОЖОМ

Лично я больше всего люблю Full Throttle за юмор. В этой игре первоклассные, небанальные шутки. Я до сих пор помню минимум дюжину. Но, даже когда недавно переигрывал, снова хохотал. Нельзя слушать без улыбки, как Бен говорит своим выразительным голосом: «Когда я на дороге, я непобедим. Никто не способен остановить меня (тут Бен замечает байкера из враждебной банды)… Но некоторые пытаются…» А как тебе такая реплика бармена: «Клиент с ножом всегда прав!» Или вот еще одна сцена: Бен спрашивает у Морин Корли, почему никто не знал, что у президента Corley Motors есть дочь.

– Он не хотел, чтобы раскрылась правда о моей маме, – отвечает дама.

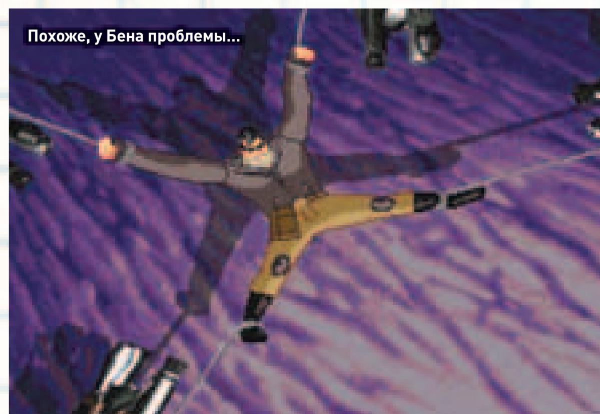
– А что не так с миссис Корли? – интересуется Бен.

– Она не моя мать.

– А-а-а…

Помимо веселых диалогов, забавно просто слушать комментарии Бена, когда он разглядывает какой-нибудь предмет. К примеру, если во время разговора с байкерами из банды «Стервятники» игрок нажмет иконки «ударить» или «пнуть», Бен ответит: «Надеюсь, попозже». В других квестах в подобных ситуациях герой промычит: «Я не могу этого сделать» или «Сейчас не время», но Тим Шефер не ленился. Именно поэтому, несмотря на линейность и возмутительную быстро-

Перед нами игра, посвященная миру байкеров, а беспечные ездоки не жалуют Элтона Джона и Льва Лещенко


Похоже, у Бена проблемы...



ЧТО ПИСАЛИ О FULL THROTTLE

Full Throttle с ее выдающимся сюжетом, многое почерпнувшим из культовых фильмов «Беспечный ездок» и «Безумный Макс», вполне возможно, лучшая адвенчура LucasArts. Здесь есть все, что должно быть в превосходной истории: убийство, обман, жадность, страсть, честь, безответная любовь и, конечно же, мотоциклы! Разработчики могли изобразить байкеров безжалостными преступниками, но вместо этого предпочли показать их благородными одиночками, крутыми, но не лезущими в драку без причины. При этом сюжет не кажется неправдоподобным или излишне мелодраматичным.

Сайт GameSpot, оценка 8.7 из 10

Удивительно, как компании LucasArts удалось выпустить так много качественных адвенчур? В любом случае Full Throttle – одна из них, безоговорочный хит. У игры непередаваемая атмосфера и чувство стиля. Байкера Бена нельзя не любить, хотя он и не типичный герой квеста. Впрочем, так даже лучше! Full Throttle – не чистокровная адвенчура, в ней есть частички аркады, но они не кажутся лишними и вредными. Даже сегодня, спустя много лет после релиза, в Full Throttle стоит поиграть.

Сайт Just Adventure, 5 из 5


Пули свистят, но умереть в Full Throttle нельзя.



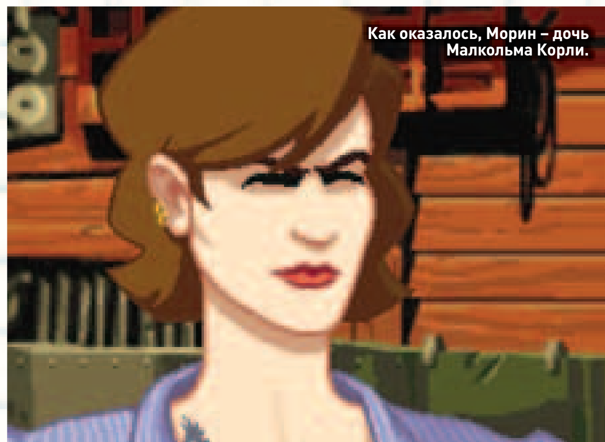
ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ БЕНА

Выпуск Full Throttle сопровождался масштабной маркетинговой кампанией. Пиарщики потрудились на славу. Например, была такая реклама: «Он должен доказать всем, что не виновен в убийстве. И он убьет любого, кто встанет на пути!» А в журнале PC Gamer в июне 1995 года появился байкерский план на день: «6.02 утра – проснуться в мусорном баке. 7.03 – позавтракать кукурузными хлопьями с текилой. 9.31 – подраться с барменом. 12.02 – позвонить маме. 18.31 – отлупить 18 байкеров. Полночь – сесть на мотоцикл и умчаться без оглядки».



Бен только что очнулся после аварии...

Full Throttle – одна из немногих коммерчески успешных игр Тима Шефера



Как оказалось, Морин – дочь Малкольма Корли.

течность, Full Throttle приятно проходить заново.

ХЭВИ-МЕТАЛ-КВЕСТ

Как я уже говорил в колонке ведущего рубрики, Full Throttle – одна из немногих коммерчески успешных игр Шефера. Она появилась в удачное время – в середине 90-х годов прошлого века квесты еще были популярны. Это потом фаворитами стали шутеры и RTS, а многие неплохие разработчики отправились на биржу труда.

Full Throttle – лучшая адвенчура 1995 года. Она радовала глаз превосходной картинкой, а уши тяжелыми композициями. Многие игры в то время выпускались либо на дискетах, либо на дискетах и CD. Разумеется, в бюджетных релизах оставались лишь самые необходимые звуковые эффекты, а озвучка и музыка вырезались. Full Throttle вышла только на компакт-дисках, потому что эта игра немыслима без голоса Бена (и других ярких персонажей) и хэви-метал.

Обычно в рецензиях принято хоть немного, но поругать виновника торжества. В случае с Full Throttle этого делать не хочется. Одни посчитали игру возмутительно короткой, другим не понравились экшен-сцены, но так ли все это важно? Уверяю, впечатления будут самыми приятными. И нечего попусту бурчать... **PCG**



Хорошая драка скрасит долгую дорогу.



ГОЛОС БЕНА

Обаятельный герой Full Throttle вряд ли полюбился бы так сильно геймерам, если бы не был превосходно озвучен. Свой голос байкеру Бену подарил актер Рой Конрад (Roy Conrad). Он играл в фильмах «Казино», «Целитель Адамс» и многих других. Разработчики из LucasArts рассказывают, что прослушали множество кассет с пробами актеров, но как только услыхали Конрада, сразу же утвердили его на роль Бена. К сожалению, в 2002 году Рой умер от рака легких. Причем он не курил ни разу в жизни.

ЭТИ СУМАСШЕДШИЕ БАЙКЕРЫ...

КАК УЛЫБАЮЩИЙСЯ РИК И БОЛЬШОЙ ФИЛ ВДОХНОВИЛИ ТИМА ШЕФЕРА


Full Throttle: Payback существует только на бумаге.

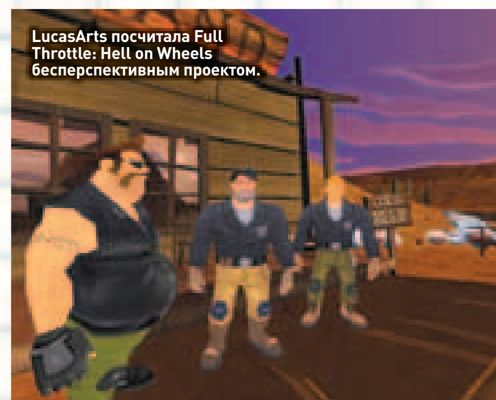

Мы тоже любим тебя, Шефер!

РОК-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Full Throttle неспроста прозвали приключением в стиле хэви-метал. Музыку к игре сочинила калифорнийская рок-группа The Gone Jackals. Ее участники – тоже байкеры, и их композиции как нельзя лучше соответствовали духу Full Throttle. Тим Шефер лично предложил The Gone Jackals поработать над игрой и не ошибся. Первый тираж саундтрека к адвенчуре распродали за два месяца, пришлось допечатывать. Сейчас The Gone Jackals уже не существует, однако диск с музыкой из Full Throttle остается одним из популярных товаров в каталоге LucasArts.


The Gone Jackals в 1995 году.


Из одной сцены, не вошедшей в Full Throttle, родилась целая игра – Psychonauts.


LucasArts посчитала Full Throttle: Hell on Wheels бесперспективным проектом.

Идея *Full Throttle* родилась благодаря рассказу одного из знакомых Тима Шефера о летнем отпуске на Аляске. Парень частенько наведывался в байкерский бар и там познакомился с колоритными личностями, откликавшимися на смешные имена вроде Улыбающийся Рик и Большой Фил. Шефер послушал про житье-бытье байкеров и подумал: «Какой безумный мир. Чем не тема для игры?»

БЕН-НАРКОМАН

Еще одним источником вдохновения стали фильмы японского режиссера **Акиры Куросавы** (Akira Kurosawa). Особенно Шефера впечатлил **«Телохранитель»** с **Тосире Мифунэ** (Toshiro Mifune) 1961 года. Тиму очень нравился главный герой фильма – чистый душой, молчаливый и бесстрашный.

– *Многие люди мечтают хотя бы ненадолго побыть кем-то, кто круче, чем они в реальной жизни*, – рассказывает Тим. – *Вот так я и придумал Full Throttle с ее главным лозунгом: «Я хочу быть байкером, хочу руководить своей шайкой, хочу ногами вышибать двери!»*

Некоторое время Шефер создавал Full Throttle в одиночку, сидя дома. Потом он показал наработки шишкам из компании **LucasArts**, им все понравилось, появились бюджет и команда. Однако из-за того, что проект изначально был полукустарным, Шефер не планировал делать длинную игру. Сценарий Full Throttle сложный и законченный, и расширять его только из-за того, что появились дополнительные рабочие руки, не стоило.

В результате адвенчура получилась довольно короткой.

Впрочем, в финальную версию попали не все сцены из сценария Шефера. Например, в Full Throttle предполагалось включить эпизод, где Бен, главный герой, съедает наркотический кактус пейотль и отправляется в интерактивное галлюциногенное приключение. Однако LucasArts специализируется на играх для семейного отдыха, поэтому от затеи пришлось отказаться. Впоследствии Шефер вернулся к ней и сделал ***Psychonauts***.

ГДЕ СИКВЕЛ?

Full Throttle оказалась крайне удачной игрой, причем не только по содержанию, но и по части продаж. Адвенчура быстро окупилась и принесла большую прибыль. Когда Шефера спрашивают, что ему больше всего понравилось в Full Throttle, он смеется и отвечает: «*То, каким тиражом она разошлась*». Именно благодаря этому успеху Шеферу дали денег на создание эпохальной ***Grim Fandango***. К сожалению, история о мире мертвых оказалась коммерческим провалом, Шеферу пришлось упаковать вещички и покинуть LucasArts.

Возможно, ты скажешь: «Если Full Throttle была большим хитом, почему не сделали продолжение?» Хороший вопрос. На самом деле LucasArts дважды запускала сиквел в производство. Еще в 90-х годах компания начала разработку квеста ***Full Throttle: Payback***. Проектом руководил **Ларри Эрн** (Larry Ahern), один из авторов ***The Curse of Monkey Island***. Однако жанру становилось все хуже и хуже, и Payback закрыли. Взамен LucasArts анонсировала ***Full Throttle: Hell on Wheels*** – не столько адвенчуру, сколько приключенческий экшен. Увы, в августе 2003 года и этот проект отменили.

Надеемся, рано или поздно LucasArts продаст права на Full Throttle другой компании, и мы снова увидим байкера Бена в деле. Фанаты ждут возвращения героя!

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ДЕКАБРЕ

Command & Conquer: Sole Survivor Online — 1997 ГОД



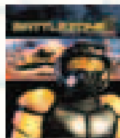
ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Westwood Studios
РАЗРАБОТЧИК
Westwood Studios
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
8 декабря 1997 года

Разработчики из **Westwood Studios** уверяли, что адд-он ***Sole Survivor*** заставит геймеров по-новому взглянуть на вселенную ***Command & Conquer*** и игра станет популярнейшей онлайновой забавой. Но они ошибались. Десятки тысяч геймеров купили Sole Survivor, а потом проклинали Westwood. Все, что предлагает адд-он, – новый многопользовательский режим, поддерживающий свыше пятидесяти игроков. Круто? Вовсе нет. Более чем из двадцати разных юнитов ты выбирал одного и управлял только им! Битва велась до последнего выжившего. Однако назвать сражения увлекательными нельзя, ведь твой подопечный знал лишь две команды: «идти» и «атаковать». В результате геймеры гоняли своих подчиненных по карте, собирая коробки с разными усилителями (одни повышали дальность стрельбы, другие сокращали время перезарядки, третьи укрепляли броню). Развлечение наскучивало за час. Разумеется, поделка Westwood долго не прожила, ее быстро позабыли.



Ко всем бедам Sole Survivor еще и плохо сбалансированная игра.

Battlezone II: Combat Commander — 1999 ГОД



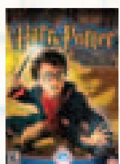
ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy/ First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Pandemic Studios
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
Декабрь 1999 года

В 1998 году издательство **Activision** выпустило неплохую игру ***Battlezone***, в которой разработчики попытались подружить стратегию в реальном времени с шутером. Ты строил базы и юнитов, однако руководил всем происходящим не с высоты птичьего полета, а от первого лица – из кабины танка. Причем в любой момент можно было лично вступить в бой и, возможно, переломить ход сражения. Оригинальная задумка понравилась критикам, однако хитом Battlezone не стала.
Не помог и сиквел. Основная концепция не изменилась, но, к сожалению, играть стало сложнее. Уследить за всем происходящим на карте было трудно, а искусственный интеллект оставлял желать лучшего. Юниты безропотно выполняли приказы, причем не брезговали стрелять по своим, если рядом объявлялся враг, а из всех маршрутов всегда выбирали кратчайший, пусть даже он пролегал через вражескую базу. Разумеется, бороться с таким вот AI было не очень приятно.



Никто не может управлять хаосом, и Battlezone II тому подтверждение.

Harry Potter and the Chamber of Secrets — 2002 ГОД



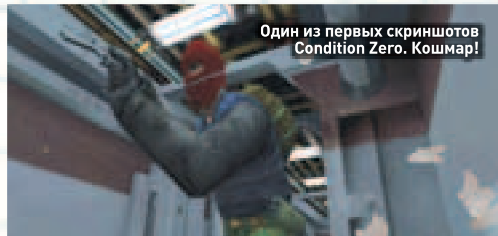
ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
KnowWonder, Inc.
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
15 ноября 2002 года

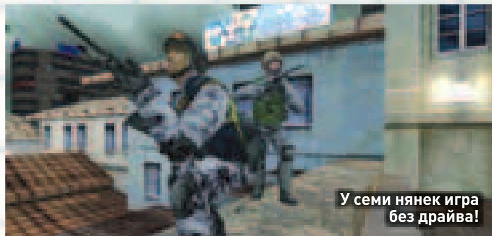
Вторая игра о «мальчике, который выжил» пользовалась не меньшим спросом, чем первая (***Harry Potter and the Sorcerer's Stone***). Впрочем, удивляться тут нечему – Гарри Поттера знают даже дворовые собаки. Родители охотно покупали ***Harry Potter and the Chamber of Secrets*** своим чадам. В принципе хвалить эту аркаду особо не за что – в ней нет интересных игровых находок или неожиданных, запоминающихся сцен. Разработчики, как под копирку, перенесли на экраны мониторов сюжет второй книги госпожи **Роулинг**. Гарри Поттер и его друзья учатся в Хогвартсе, исследуют родную школу, играют в квиддич и, конечно же, сражаются с Волан-де-Мортом. Юный волшебник прыгает через пропасти, истребляет опасные грибы, летает на метле и колдует помаленьку: в арсенале Поттера около десяти заклинаний. Скучно? Только если тебе уже больше двенадцати лет. Эх, сделали бы по «Гарри Поттеру» толковую RPG – материала для игры предостаточно…



Гарри Поттеру – 11 лет. Игра предназначена для его ровесников.

RITUAL ПОДСЕЛА НА «КОНТРУ»


Один из первых скриншотов Condition Zero. Кошмар!


У семи нянек игра без драйва!

Однопользовательский шутер ***Counter-Strike: Condition Zero*** – проклятый проект. За время его создания поменялось четыре команды разработчиков! В итоге, правда, все равно получилась ерунда, недостойная славного сериала.
Condition Zero анонсировали в апреле 2001 года – тогда игрой занималась **Rogue Entertainment**. Потом издатель передал проект **Gearbox Software**, однако ребята были слишком заняты портированием ***Halo*** на PC и спустя год попросили найти им замену. В декабре 2002 года новым разработчиком однопользовательской «Контры» стала **Ritual Entertainment**, хорошо всем знакомая по шутеру ***SiN***. Спустя некоторое время ранняя версия игры попала в интернет. Фэны ***Counter-Strike*** раскритиковали незаконченный продукт. Доделывала Condition Zero компания **Turtle Rock Studios**. Игра вышла лишь весной 2004 года.

ACTIVISION БЕРЕТ СТАЛЬ

Издательство **Activision** сообщило о заключении многолетнего партнерского договора с компанией **Stainless Steel Studios**. Контракт охватывал несколько неанонсированных проектов. Обе стороны, как и положено, осыпали друг друга комплиментами и поклялись в вечной любви. Однако не сложилось. Студия Stainless Steel, созданная ведущим дизайнером культовой ***Age of Empires***, громко заявила о себе, выпустив стратегию ***Empire Earth***. Следующим ее проектом стала ***Empires: Dawn of the Modern World***, не пользовавшаяся большим успехом. В Activision тут же забыли о многолетнем договоре, и Stainless Steel отправилась на вольные хлеба. При поддержке издательства **Midway** студия занялась разработкой стратегии ***Rise & Fall: Civilizations at War***. Однако Midway платила мало и неохотно, и в 2005 году Stainless Steel приказала долго жить.

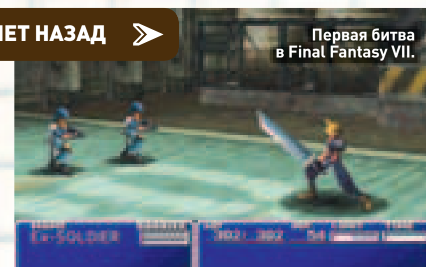

Empires рассорила Activision и Stainless Steel.

PLAYBOY ВСТУПАЕТ В ИГРУ

Компания **Playboy Enterprises** сообщила о планах создать и выпустить несколько игр, посвященных индустрии эротики. Идею лично благословил папа мужского журнала Playboy **Хью Хефнер** (Hugh Hefner). Как стало известно позже, он настолько вдохновился проектом, что даже согласился исполнить главную роль в игре (ты, наверное, уже догадался, в какой – ***Playboy: The Mansion***).
Руководство Playboy Enterprises рассказало, что их игры предназначены для взрослой аудитории, однако не стоит ждать чего-то вызывающего. Легкая эротика, не более – вот все, на что могут рассчитывать геймеры.
После долгих переговоров разработчиком первой Playboy-игры назначили **Cyberlore Studios**. К сожалению, Playboy: The Mansion оказалась серым клоном ***The Sims***, и ее не спасли ни дедушка Хью, ни стриптизерши в кадре.

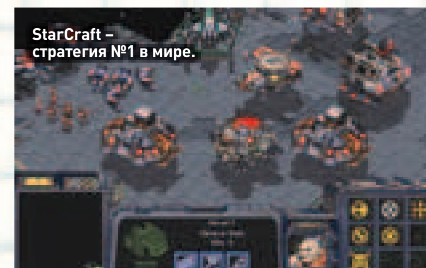

А ты хотел бы отдохнуть с Хью Хефнером?

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД


Первая битва в Final Fantasy VII.

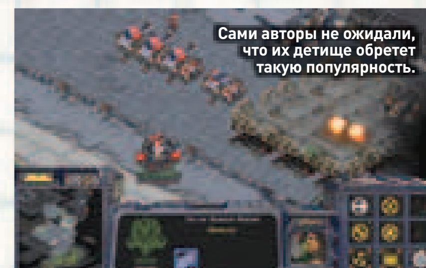
ПЕРВАЯ ФАНТАЗИЯ

Пятого декабря стало известно, что ролевую игру ***Final Fantasy VII*** портируют с **PlayStation** на PC. Популярнейшая консольная серия добралась до персоналок благодаря стараниям британского издательства **Eidos Interactive**. Почему выбор пал именно на Final Fantasy VII, догадаться несложно. Тогда в одной только Японии раскупили 3.2 миллиона копий этой игры, она быстро стала культовой.
К сожалению, порт Final Fantasy VII трудно назвать удачным – в нем хватало ошибок. PC-версия ***Final Fantasy VIII*** получилась еще хуже. Больше «Финалка» на нашей платформе не появлялась.


StarCraft – стратегия №1 в мире.

STARCRAFT НЕ УСПЕЛА

Blizzard Entertainment объявила окончательную дату релиза стратегии ***StarCraft***. *«Да, мы очень хотели успеть к Рождеству,* – с грустью сказал основатель и президент компании **Аллен Эдхем** (Allen Adham). – *Не получилось. Не думаем, что из-за этого пострадают продажи. StarCraft выйдет в конце января 1998 года, и вы все полюбите ее».*
Руководство Blizzard даже проболталось, сколько экземпляров планируется продать: 600 тысяч – в США и более миллиона – по миру. И ведь ошиблись и со сроком релиза, и с прогнозом. StarCraft появилась на прилавках в апреле 1998-го и разошлась 9-миллионным тиражом.


Сами авторы не ожидали, что их детище обретет такую популярность.

Приветствую! С вами снова Иван Гусев – победитель конкурса красоты «Милый пухлячок 2007» и автор знаменитого анекдота про поручика Ржевского и резинку для волос. Под конец года издатели выпустили множество первоклассных, очень красивых и жутко требовательных к компьютерному железу игр, и, как обычно, раздался дружный плач геймеров. «Я только полгода назад самый крутой комп купил, и уже фуфло, что ли? Сам я апгрейды не делаю, что же мне, каждый месяц комп покупать?» – жалуется Ив@н и еще добрая дюжина наших читателей.
Смиритесь, уважаемые, как смирился я. На мой взгляд, развитие графических технологий следовало остановить в законодательном порядке, когда появились первые игры на движке Quake III. *American McGee's Alice*, *Call of Duty*, *Medal of Honor: Allied Assault* – в свое время все восхищались картинкой этих проектов. Но, увы, прогресс нельзя остановить. Так что если хочешь поспевать за развитием графических технологий, приготовься платить, и платить, и платить...

КАК ПЕРЕЖИТЬ ОЧЕРЕДНОЙ АПГРЕЙД И ПОДСАДИТЬ ПОЛИТИКОВ НА DIABLO II

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, уважаемая редакция «PC ИГР»! Я объявляю вам ВОЙНУ!!! Да, ВОЙНУ, и не только вам, но и всей компьютерной индустрии! Слишком долго я терпел издевательства со стороны игроделов, которые постоянно кричат: «Быстро пошел и купил самую дорогую видеокарту, а то не поиграешь в *S.T.A.L.K.E.R.*!» Приходится каждые два года полностью менять конфигурацию. Сравните сами: сколько уже времени PlayStation 2 живет без «тормозов» в любых играх? Уж подольше любого компьютера!
Ну и вправду, что за дело покупать видеокарту GeForce 8800 Ultra по цене PlayStation 3? А Xbox 360 вообще стоит 13 000 рублей, как средняя видеокарта! Так что я начинаю осуществлять свой гениальный и в то же время дьявольский план по консолидации страны и полного уничтожения ВСЕХ компьютеров в России.
Но у вас есть последний шанс спасти мир и отговорить меня переходить с компьютера на Xbox 360. Запомните, у вас мало времени! Ха-ха-ха-ха! (Если не поняли, это смех злого гения!)

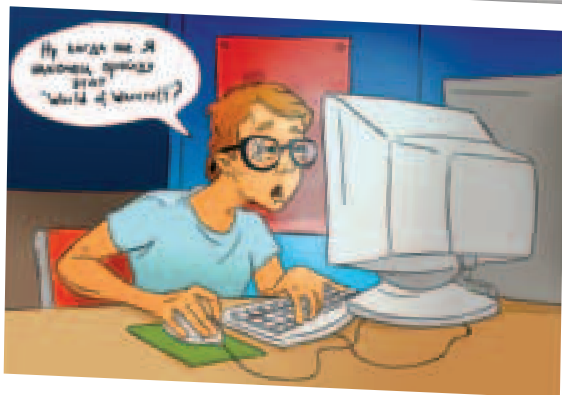
С наихудшими пожеланиями, Scott

«Война началась!» – прокричал я, едва войдя в редакцию. «Немедленная мобилизация!» – тут же отреагировал Бузенков, достал из ящика стола старую каску и нахлобучил на голову. Все остальные вооружились степлерами и дыроколами. Впрочем, когда я пояснил, в чем дело, ребята тут же успокоились. «С одним пацаном как-нибудь справимся! – констатировал Теодорович. – Главное, заманить его к нам, выключить свет и наброситься всей толпой. Тут уж ему никакой икс-бокс не поможет».
Словесная войнушка между консольщиками и персональщиками идет уже не первый год. Первые злорадно смеются: «Нам никакие апгрейды не нужны! И проблем с инсталляцией не бывает! И в ***Halo 3*** мы уже сейчас играем, а вы, если повезет, года через два узнаете, чем закончились приключения Мастера Чифа». Но и мы за словом в карман не лезем: «А ***World of Warcraft*** у вас есть? А консольные игры часом не по 2000 рублей штучка? А DirectX 10 в деле вы видали?»
Надо признать, спор этот бесконечен и совершенно лишен смысла. Так что, Скотти, не пугай! Злой гений из тебя пока никакой. Однако, желая как-то отсрочить воплощение в жизнь дьявольского плана консолидации, дарим «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией **«Доктор Веб»**. Считай это подкупом.

Уважаемая редакция Правильного! Читаю вас давно, но пишу в первый раз. Хочу пожаловаться на жизнь и задать вопрос. Играю всего час в день, так как родители говорят, что если буду играть больше, то совсем посажу зрение. Но при таком раскладе пройти игру становится практически невозможно! Поэтому вопрос: можно ли играть четыре – пять часов в день без потерь?

Иван Быстров

Здравствуй, тезка.
Свой вопрос ты должен задать не Правильному, а врачу-окулисту. Он тебя проконсультирует лучше, чем мы. Однако уверяю: со зрением шутки плохи. Близорукость – штука коварная. Поэтому, если есть реальные проблемы со зрением, стоит послушаться родителей. Играть по пять часов в день (как мы поняли, именно столько ты хотел бы проводить за компьютером) – многовато даже для тех, у кого орлиный глаз.
Если для тебя принципиально важно проходить игру от начала до конца, рекомендуем выбирать не длиннющие RPG, а компактные экшены и шутеры. При нынешнем распорядке дня ***Stranglehold*** ты одолеешь за неделю, а ***Half-Life 2: Episode Two*** – дня за четыре. Ну, и не обделяй вниманием спортивные симуляторы. Сыграл три-четыре матча, и пошел заниматься другими делами – и сам доволен, и родители счастливы.



**Приветствую.
В последнее время стал замечать, что разработчики игр серьезно упрощают свои проекты: в старых играх все было продумано до малейших деталей, а сейчас, похоже, они просто стараются срубить бабла и клепают адд-оны с сиквелами. Недавно, к примеру, играл в четвертый *Silent Hill*. Игра вроде бы неплохая, но, я считаю, предыдущие части были в разы лучше и атмосферой, и исполнением. Я до сих пор рублюсь в первую *Half-Life*, потому что это оригинальная и интересная игра. А во второй части разработчики сделали хорошую графику и физику, но игровой процесс не удался. *Resident Evil 4* – абсолютно не страшная и скучная: атмосфера не та, что раньше. Мораль: товарищи девелоперы, думайте не только о деньгах, но и об интересности ваших игр! У меня, к примеру, уже пропало желание ждать *Half-Life 2: Episode Two*.**

**С уважением, начинающий девелопер
Евгений a.k.a. FA~SHISH**

Когда я читаю подобные письма, всегда думаю: надо же, сколько парней разочаровываются в электронных развлечениях! Они же совсем молодые, им еще играть и играть! Мне вот, к примеру, почти двадцать девять, и только недавно я начал замечать некий спад полово… э-э-э, пардон… игровой активности. При этом все равно время от времени появляется очередное ЧУДО девелоперской мысли, и я надолго пропадаю в виртуальной реальности. Раньше игры были некрасивы и наивны, но искренни. Сегодня же картинка стремится к фотореалистичности, а все потенциальные хиты выверены до мелочей (идеальный пример – вышеупомянутый ***Half-Life 2***). С тех пор как дельцы игровой индустрии стали ворочать миллиардами вечнозеленых, делать что-то оригинальное – огромный риск. И что бы ты, FA~SHISH, ни говорил товарищам разработчикам, боюсь, услышат немногие. Но ты ведь сам начинающий девелопер. Вот и дерзай. Сотвори нам игру мечты!

Здравствуйте, редакция журнала «PC ИГРЫ». Сразу же хочу вас поблагодарить за то, что вы не уподобляетесь другим изданиям и не пропагандируете консоли. Меня уже давно беспокоит такой вопрос: можно ли играть в игры для Xbox 360 на компьютере с операционкой Windows Vista? Если можно, то в какие конкретно и потянет ли их средняя машина?

**С большим уважением, SilentHunter
(Мальков Владимир)**

А какой тогда прок от Xbox 360, если бы игры, предназначенные для этой консоли, спокойно запускались под Windows Vista?! Думаешь, в **Microsoft** все совсем с ума посходили? Нет, друг Мальков, цезарю цезарево, а икс-боксу икс-боксово. Если при всей своей нелюбви к приставкам ты все-таки хочешь запускать консольные игры на PC, разыщи в интернете эмулятор PlayStation или, например, Dreamcast. Игры для этих платформ немолоды, выглядят посредственно, зато работают на любом, даже очень простеньком, компьютере.

Уважаемая редакция «PC ИГР»! Прекращайте ругать «Обитель зла»! В сентябрьском номере вы опубликовали очень правильную статью, посвященную фильмам по мотивам игр. И про *Mortal Kombat*, и про *Street Fighter*, и про *Tomb Raider 2* все верно сказано. Но насчет «Обители зла» вы не правы! Я прошел все части *Resident Evil* и, как мне кажется, могу считать себя фанатом серии. Мне очень понравились игры, но так же сильно мне понравился и фильм! Не надо говорить, что собаки не похожи на зомби и что в фильме сплошная пальба. Это неправда. Чего стоит хотя бы сцена с лазерами!

Вообще, даю вам такой совет: когда смотрите фильм по игре, притворитесь, будто не знаете, кто эти герои и что с ними стало «в компьютере». Получите гораздо больше удовольствия! Не забывайте и про тех, кто никогда не играл в Resident Evil или Mortal Kombat, а посмотрел фильм. У такого человека нет ни малейшей обиды за то, что «латексный Горо никого не порвал на части». Зато он, может быть, заинтересуется и купит игру. Таким образом, фильмы по известным (хорошим!) играм могут оказаться полезными для игровой индустрии. Я, разумеется, не имею в виду творчество Уве Болла.

С надеждой на светлое будущее, Лапшин Дмитрий aka Chuvachock



Здорово, Chuvachock.
Знаешь, ты во многом прав! Я, кстати, сам хорошо отношусь к творчеству **Пола Андерсона** и считаю неплохими фильмами не только **«Обитель зла»**, но и **«Смертельную битву»**. На мой взгляд, режиссер неплохо поработал с исходным, совершенно не киношным материалом и сделал из ***Mortal Kombat*** зачетный боевичок. Более того, второй фильм про расхитительницу гробниц понравился мне, преданному поклоннику Лары Крофт, куда больше, чем первый.
Тем не менее я не стал спорить с автором статьи о кинокартинах по мотивам игр. Пустое это дело. Сколько людей – столько и мнений, вкусы у всех разные. Автор статьи попытался быть объективным: проанализировал кассовые сборы киноадаптаций игр, почитал критику. Но как бы он ни старался, угодить всем он бы не сумел. Я сам, например, ежемесячно получаю гневные письма от российских фэнов херра Болла. «Прекрати ругать талантливого режиссера!» – говорят они. А я только гадко хохочу в ответ!

Здравствуйте, редакция «PC ИГР»! Журнал читаю уже два года, но пишу впервые. У меня к вам вопрос: как вы относитесь к блондинкам? Лично меня они нервируют, иногда даже выводят из себя! За шестнадцать лет своей жизни я не встречал ни одной умной девушки со светлым цветом волос! Все знакомые блондинки все время тупят, чем сильно портят мое моральное здоровье. Я искренне извиняюсь перед умными блондинками, которых я не встречал.

617500, Пермский край, Ординский р-он, с. Орда, ул. 9 Мая, 8-1, Каравашков Андрей Иванович

Честно говоря, Андрей Иванович, я так и не понял, зачем ты привел в конце письма свой адрес. Наверное, хочешь вступить в переписку с блондинками и обсудить с ними, как они смогут компенсировать подорванное «моральное здоровье»? С радостью предоставляем тебе такую возможность. Милые блондиночки, не поленитесь скатать в село Орда на улицу 9 Мая и подискутируйте с Каравашковым. Что же касается редакции Правильного, то в ней к девушкам относятся хорошо – независимо от цвета волос. А разработчики от блондинок вообще тащатся и рисуют красивые арты для обложек своих игр.

Здравствуйте, редакторы Правильного! Пишет вам Hobgoblinvasia/Mefisto/War champion (все один человек). В #9 (45) вы написали, что американский сенатор играет в *«ВоВку»*. Теперь всем геймерам России я предлагаю следующее: давайте скинемся и купим всем членам нашего правительства по *Diablo II*. Они поиграют, им понравится, и они поймут, что компьютерные игры – благо и Россия не повторит судьбу Германии!

А с чего, милый хобгоблин Вася, ты решил, что в правительстве не знакомы с ***Diablo II***? Уверяю, еще как знакомы. Игры уже давно вошли в жизнь миллионов семей, так что не удивлюсь, если узнаю, что премьер Зубков после взбучки у Путина снимает стресс в ***Enemy Territory: Quake Wars***. Ну или пьет дорогущий коньяк, что тоже неплохо…
К сожалению, Вася, твоим рассуждениям не хватает логики. То, что один сенатор играет в ***World of Warcraft***, не мешает десяткам других американских политиков поливать грязью видеоигры. Однако в любом случае твоя тревога преждевременна. У нас в стране выпуск и продажа игр пока вообще никак не регламентированы, так что судьбу Германии, где каждый второй шутер цензурируют, Россия вряд ли повторит.

Уважаемая редакция Правильного! Недавно я сидел читал ваш журнал, и в голову пришла идея, как создать отличный «тайкун». Нет, в нем не нужно будет строить парк или больницу, все будет гораздо интереснее и увлекательнее. Вероятно, многие мечтают стать разработчиками игр, но не у всех есть такая возможность. А что, работенка-то непыльная, сидишь себе за монитором, шедевр очередной ваяешь (ну или не шедевр, но все равно работа интересная). Попутно играешь в *WoW* или пасьянс раскладываешь, кофе пьешь... Лепота, одним словом. Не работа, а сказка! Но что-то я отвлекся... Так вот, я предлагаю создать симулятор разработчика компьютерных игр! Гениаль-

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**



но, правда? Как я говорил выше, не у всех есть возможность стать настоящим разработчиком, но побывать в его шкуре сможет каждый благодаря игре *Developer's Tycoon*! Представьте сами: игра начинается в убогом подвале с одним ветхим компьютером. Голос за кадром говорит, что это место нужно превратить в самую известную в мире студию или в целую корпорацию! В подчинении есть всего один программист. Впоследствии нужно будет закупать оборудование, принимать заказы на разработку, заключать контракты, увеличивать штат дизайнеров, программистов, бета-тестеров, уборщиц, менеджеров, пиарщиков и т.д. Также нужно будет возить свою игру по выставкам, устраивать разные завлекательные рекламные акции. И главное, чтобы саму игру было интересно делать, как, скажем, интересно было снимать кино в *The Movies*. Чтобы можно было выбирать название, дизайн обложки, диска, описание, издателя... Эх, я уже хочу в такое поиграть! Что вы об этом думаете и, может быть, такая игра уже есть или разрабатывается?

С уважением, Сергей, ваш постоянный читатель

Знаешь, Сергей, мы неплохо знакомы с житьем-бытьем разработчиков и уверяем: все немножко не так, как ты представляешь. Сказать, что у игроделов непыльная работенка – все равно что считать жизнь в рабстве приятным времяпровождением. Когда до сдачи проекта осталось три месяца, а еще не доделано о-го-го сколько всего, разработчики не то что не успевают пасьянс разложить, но даже в туалет бегают по составленному заранее графику (где строго предписано: не больше трех минут в кабинке). Они спят в студии. Они ужинают в студии. Они забывают про жен и любовниц и пашут, пашут, пашут... Причем в большинстве случаев трудовые подвиги приходится совершать не ради «убийцы ***BioShock***», а ради малолюбопытной аркады по мотивам проходного мультика. Конечно, радости тоже хватает, но в целом тоска, а не работа. Ты, Сергей, все еще хочешь засадить сотни тысяч геймеров за игру, посвященную девелоперским будням?
Кстати, уже существует ***Video Game Tycoon*** – развлекательная программа в духе ***The Movies***, позволяющая делать собственные простенькие гонки и аркады. Большого успеха игра не имела, но, судя по отзывам на форумах, очень нравится детишкам десяти – двенадцати лет.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Как бороться со стереотипами по поводу геймеров? Почему многие считают, что мы толстые и ленивые? Ха! Почему же тогда мой старший брат хоть и худой, а играет в ***WoW***? Или вот говорят, геймеры не имеют друзей и не могут создать семью. Ха! Да я их вообще имею целую кучу. Давайте бороться с этим маразмом! А то уже играть по десять часов в сутки невозможно – сразу заключают!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

У автора этого эмоционального сообщения куча друзей или куча семей? Мы так и не поняли. Впрочем, не в этом дело. Наш совет прост: хочешь бороться со стереотипами о геймерах, не играй по десять часов в день. А худой ты или толстый, лентяй или передовик производства – не важно. Просто будь нормальным, приветливым человеком.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Выкладывали ли вы когда-нибудь DirectX 10 на диск к журналу? Если нет, то где его можно скачать (желательно бесплатно). И, кстати, будет ли официально выпущен DirectX 10 для XP?

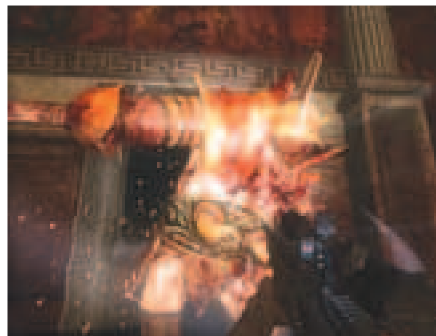
ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Ничего скачивать не надо. Установи Windows Vista, и у тебя будет DirectX 10. Если же работаешь под XP и не намерен менять операционку, то «десятка» даром не нужна – она несовместима с этой ОС. Впрочем, по слухам, **Microsoft** собирается в будущем разрешить Windows XP поддерживать DirectX 10. Пока же переносом «десятки» на XP занимаются любители – неофициально, разумеется.

КОНКУРС

СТОЯТЬ! БОЯТЬСЯ!

Клайв Баркер (Clive Barker) – известный английский писатель, режиссер и дизайнер игр *Clive Barker's Jericho* и *Clive Barker's Undying*. Если это все, что ты знаешь об этом великом человеке, то наш конкурс не для тебя. Мы разыгрываем главный приз номера, мощную видеокарту ATI Radeon X1950 Pro, среди настоящих знатоков творчества знаменитости.
Свои варианты ответов на вопросы высылай по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или электронной почтой на jericho@pc-games.ru. Торопись, сообщения принимаются до 1 января.



ПРИЗ

Мощная видеокарта ATI Radeon X1950 Pro



1. Где родился Клайв Баркер?
А. Лондон
Б. Ливерпуль
В. Манчестер
Г. Бирмингем

2. В каком году вышла первая книга Клайва Баркера, сборник рассказов "Clive Barker's Books Of Blood"?
А. 1982
Б. 1983
В. 1984
Г. 1985

3. Чем Клайв Баркер занимается в свободное от основной работы время?
А. Живописью и фотографией
Б. Серфингом
В. Путешествует
Г. Собирает почтовые марки

4. Как назывался анонсированный в 2005 году проект имени Клайва Баркера, разработку которого вскоре остановили?
А. Clive Barker's Abarat
Б. Clive Barker's Hellraiser
В. Clive Barker's Demonik
Г. Clive Barker's Mnemonic

5. Какого персонажа Clive Barker's Undying озвучил сам Клайв Баркер?
А. Jeremiah
Б. Aaron
В. Patrick Galloway
Г. Ambrose

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №12
В ЯБЛОЧКО!

Эта осень проходит под знаком первоклассных шутеров от первого лица. *Crysis, Half-Life 2: Episode Two, BioShock, Unreal Tournament III, Clive Barker's Jericho, TimeShift* – список можно продолжать. Наверняка многие из вас подолгу зависают в виртуальных мирах, зачищая их от неугодных тварей. Если ты подходишь к процессу отстрела врагов творчески, то это конкурс для тебя. На сей раз приз – графическую карту PowerColor HD 2400 Pro (256Mb) – получит автор самого эффектного попадания. Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru до 1 января.



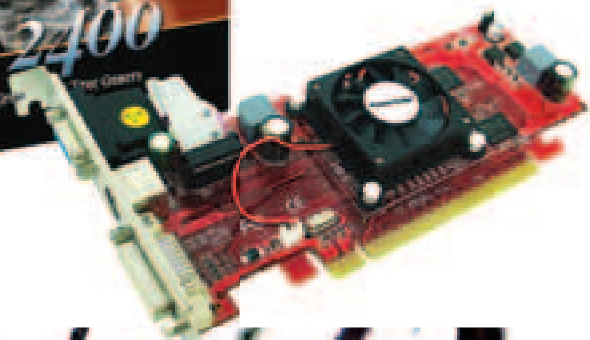
ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

PowerColor







КОНКУРС

ТАЙНЫЙ АГЕНТ - ФОТОПОРТРЕТ

С 30 ноября по 30 декабря

Компания «Акелла» и журнал «PC-игры» организуют тематический конкурс по игре «Трудно Быть Богом» с призовой поддержкой торговых марок IRBIS и HITACHI.

Главный герой RPG «Трудно Быть Богом» является тайным агентом, который получил задание тихо проникнуть в королевство Арканар и действовать на благо Империи. Об этом знают все, кто хоть немного интересовался игровым проектом во вселенной братьев Стругацких.
Но кое-что неизвестно даже тем, кто пристально наблюдает за новой разработкой Burut CT, а именно – как выглядит этот тайный агент.
Поэтому все участники конкурса находятся в равных условиях, а ваша фантазия свободна творить в рамках литературно-цифрового мира «Трудно Быть Богом».

Условия:
Конкурсанты должны придумать свой облик тайного агента и продемонстрировать его на себе. Результат оформляется и высылается в виде фотографии, где вы перевоплотились в главного героя «Трудно Быть Богом». Работайте над изменением своей внешности или редактируйте фотографию до неузнаваемости – главное сохранить дух и стиль игры, в которой смешались элементы средневековья и научной фантастики.

Фотоработы высылаются по адресу tbb@akella.com, а лучшая из них вознаграждается суперпризом от торговых марок IRBIS и Hitachi.

Формат фотографий: jpg
Размер: не более 800x600

СУПЕРПРИЗ - компьютер IRBIS!

Трудно быть богом, особенно если у тебя нет компьютера IRBIS X95, оснащенного жестким диском Hitachi Deskstar T7K500. Но если он есть – твое могущество неоспоримо.
Вместительный «винчестер» от Hitachi не дает осечек. Игры, программы, фильмы, документы – за их сохранность переживать не придется! За зрелищность и реалистичность игр отвечает внушительный объем оперативной памяти и мощный двухъядерный процессор. А современная видеокарта по-настоящему оживляет компьютерную графику!

Быть богом намного проще, когда в твоих руках – самые передовые технологии:

Процессор Intel Core 2 Duo E6600,
2048 Mb оперативной памяти,
Жесткий диск Hitachi Deskstar 250GB,
Видеокарта PCI-Ex16 ATi Radeon X1950GT

Тот, кто владеет техникой IRBIS, - побеждает. Потому что успех – дело техники!

HITACHI
IRBIS ТЕХНИКА УСПЕХА
BURUT
Акелла

КОНКУРС

МОДДИНГ-КОНКУРС №1
ОСТОРОЖНО КАБЕЛЬ!

Первый конкурс по моддингу не слишком сложный: тебе надо навести идеальный порядок внутри корпуса своего компьютера. Другими словами, все провода должны быть аккуратно скручены и убраны. Свисающие и болтающиеся провода – минус балл! В идеале все провода и шлейфы должны быть спрятаны и скручены в моддерские оплетки. Крайне приветствуются неоновая подсветка и оригинально изготовленные шлейфы. Повлияет на наш выбор и сложность конструкции – чем больше у тебя винчестеров, кулеров и всяческой утвари, тем сложнее скомпоновать все это в одно целое. Справившись с заданием, тебе нужно сфотографировать открытый корпус компьютера и прислать нам снимки. За это ты рискуешь получить один из трех призов. Первый – культовая мышка *Logitech G5*, второй – медный кулер для видеокарты *Zalman VF1000 LED* и третий – геймерский алюминиевый коврик. Если же ты не окажешься в числе первых трех номинантов, у тебя есть шанс попасть в десятку, где за правильные ответы премируют моддерским кулером с подсветкой.
Свои варианты ответов на вопросы высылай по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или электронной почтой на modding_48@pc-games.ru. Торопись, сообщения принимаются до 1 января 2008 года.



ПРИЗЫ

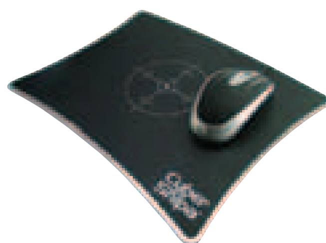
За первое место –
культовая мышка Logitech G5



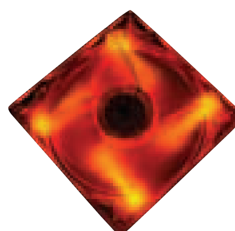
За второе место –
кулер для видеокарты Zalman VF1000 LED



За третье место –
геймерский алюминиевый коврик Cybersnipa Aluminium Mouse Pad



Поощрительные призы –
10 моддерских кулеров с подсветкой




ДОМ-2
ТНТ


КОМЕДИ
КЛАБ
ТНТ


СЧАСТЛИВЫ
ВМЕСТЕ
ТНТ
www.tnt-tv.ru
Реклама
Лицензия ЗАО «Интерфакс-ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.0[illegible]05, выдана Росохранкультуры.

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «PC ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд составлен полностью на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Один из самых первых проектов **Monolith** – неплохой экшен об огромных роботах, выдержанный в аниме-стилистике.
4. Разработчик ***Mobile Forces*** и ***Hostile Waters: Antaeus Rising***.
6. Слот на материнской плате.
9. Известнейшая серия симуляторов гражданской авиации от **Microsoft** (аббревиатура).
11. Юнит-маг у орков в ***Warcraft 3***.
15. В этом городе развивались события всех трех частей неплохого survival horror-экшена шестилетней давности от ныне не существующей студии **Gathering of Developers**.
16. Залежи этого ресурса никак не могут поделить противники в ***Command & Conquer: Red Alert***.
17. Отечественная компания-локализатор и издатель в одном лице. Выпустила на территории России все серии ***Heroes of Might & Magic*** и обе части ***Jagged Alliance***.
18. «Чемоданчик счастья», ради которого наш герой отправился в опасное путешествие по миру ***Fallout 2***.
21. Это гордое имя носила зверски убитая шефами **Electronic Arts** десятая часть ***Ultima***.
23. Фамилия главного героя ***The Punisher***.
25. Задачка для квестовиков-ветеранов: постарайтесь вспомнить, как звали терминатора, который охотился на Роджера Вилко из-за неуплаты по счетам компании Gippazoid.
27. Умение в ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines*** открывать различные диалоговые опции.
32. «Тормоз» сетевого подключения. Вечный враг любого онлайнового геймера.
34. В этой цветовой палитре работают все мониторы (аббревиатура).
35. Главный злодей в ***Manhunt*** (часть имени).
37. Класс мощнейших гоночных машин.
38. MMORPG-термин, обозначающий предметы, выпавшие из убитых противников.
39. Одна из самых скоростных тачек в ***GTA3***. Ее реальным прототипом является Maserati Cambicorsa Coupe.
43. Этот агент – извечный враг Нео как в фильме, так и в игре ***Enter the Matrix***.
46. Западное название безбашенных гонок ***«Тормозилки»***.
48. Класс в RPG, специализирующийся на общении с силами природы.
49. Один из ключевых персонажей первой ***«Сибири»***.
50. Самый известный игровой долгострой от **3D Realms**, который совсем недавно «восстал из мертвых».
51. Линейка хоккейных спортивных симуляторов от **EA Sports**.
52. Святой отец из ***Broken Sword 2: The Smoking Mirror***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Священная гора Ночных эльфов, на которой они прожили несколько тысяч лет после первого вторжения Пылающего легиона.
3. Вначале **Американ МакГи** эксплуатировал «Страну чудес» **Льюиса Кэрролла**, затем взялся за произведение **Фрэнка Баума**... В какой сказочной стране должны были происходить события новой игры маэстро? (На данный момент проект заморожен.)
4. Этим шекспировским именем назван один из сюжетных симов в ***The Sims II***.
5. Жанр игр от первого лица (аббревиатура).
6. Наш верный электронный помощник на мрачных просторах ***Doom 3***.
7. Непременный атрибут персонажа в большинстве RPG, следующий сразу после Health.
8. Этот сердцеед и любимец женщин прославился своим горячим темпераментом еще в начале 90-х. Совсем недавно сотрудники **High Voltage Games** вернули племянника «старичка» на экраны наших мониторов.
10. Имя главного героя ***Chaos Legion.***
12. Крупнейший город в первом ***Fallout***.
13. И вновь вопрос по ***Syberia***: четвертая по счету локация, следующая сразу после Komkolzgrad.
14. Это нам приходится выполнять в любом тактическом экшене (слово в единственном числе).
15. Создатели игры из вопроса №46 по оризонтали.
19. Уставшая от жизни наставница и опекунша в ***Star Wars: KotOR II***.
20. **** ***Police*** – неплохой симулятор ОМОНа от **Zono**.
22. Известнейший земляной червь игровой индустрии.
23. Режим игры, где перед командами ставится цель принести вражеский флаг на свою базу (аббревиатура).
24. Первая игра из серии ***Total War***. В ней мы воевали на карте средневековой Японии.
26. ***Freedom Force vs. The Third*** *****.
28. Телефон-приставка от **Nokia**. Несмотря на громкий пиар и неплохие технические возможности, консоль оказалась провальной.
29. Эта разновидность монстров встречалась нам во всех частях ***Doom***.
30. Замечательная экшен/стратегия 1998 года от **Rage Software**. В России была издана в 2003 году компанией **«Медиа-Сервис 2000»**.
31. Один из крупнейших мировых производителей видеоадаптеров и материнских карт.
33. Бог эльдаров во вселенной ***Warhammer 40k***.
36. Разработчики ***Star Wars: KotOR II*** и ***Neverwinter Nights 2***.
40. Игровой режим в ***House of the Dead***.
41. Западное название квеста от **Frogwares** – ***«Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки»*** (одно из слов названия).
42. Присутствует почти во всех экшенах и вызывается клавишей ~ (тильда).
44. Главный злодей ***«Пятого чародея»*** (The Fifth Disciple).
45. Главный герой лучшего квеста от **Lucas Arts** – ***Full Throttle***.
46. Где работает главный герой ***True Crime*** Ник Кэнг (аббревиатура)?
47. Класс в ***Team Fortress***. Легко вооружен и уязвим, зато хорошо маскируется.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте crossword_48@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).
Внимание! Конкурс продлится до 1 января 2008 года включительно.

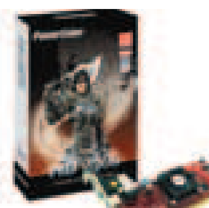
ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT #10
ВДРЕБЕЗГИ

Судя по количеству присланных скринов, на которых запечатлены аварии, наши читатели рейсинги любят. Особенной популярностью у участников конкурса пользовались *FlatOut* и *FlatOut 2*. Что и неудивительно: гоночный сериал Bugbear отличается от конкурентов отменной визуализацией повреждений. Не уступает творению финской компании в зрелищности аварий и *Crashday*. На фоне эффектных стоп-кадров из этих игр скриншоты из разных частей *Need for Speed* смотрелись откровенно блекло.
Победителем же стал РОБЕРТ РИЗВАНОВ. Такой скрин из Crashday не стыдно поставить на рабочий стол. Роберт получает от нас отличную графическую карту PowerColor HD 2400 PRO (256Mb). Наши поздравления!



ПРИЗ
PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)



ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №46

То ли Ктулху, то ли еще какой Диабло спутали нам все карты. Подведение итогов этого конкурса осложнилось сразу двумя вещами. Во-первых, некоторое время электронный ящик «Кроссворда» отказывался принимать ваши письма, поэтому их пришло намного меньше обычного. Во-вторых, обнаружилась роковая ошибка в самом первом вопросе и отгадать его было нереально. Искренне надеемся, что такое больше не повторится. К счастью, даже несмотря на эти казусы, победители все-таки нашлись. Трехмесячной подпиской на наш журнал награждается АЛЕКСЕЙ ТИХОНЕНКО из Нижнего Новгорода. А игры от «1С» достаются его земляку АЛЕКСЕЮ ЛАПКОВСКОМУ и ЮРИЮ СУМЧАКОВУ неизвестно из какого города. Но мы думаем, что ради приза он раскроет свое потаенное логово!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 CLAN
5 GIBS
9 SETUP
10 LASER
12 AOC
14 NEPAL
18 IRIDON
20 ROGUE
21 ROAMER
22 DAHAKA
25 AFK
26 HALL
29 CALHOUN
33 NEO
34 NWO
35 LEM
36 BFG
37 JC
38 EA
39 OVERSEER
42 DEMO
43 TORRENT
45 NHL
47 PHOBOS
49 DEATH
51 OIL
54 ALBERT
55 PERRY
56 PLANET
57 KAIN

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 CREAT
3 NPC
4 SUMMON
5 GUS
6 STAMINA
7 ELITE
8 EXE
9 SCAR
11 RO
13 CYBERIA
14 NORRATH
15 PIKACHU
16 LIFE
17 NINA
19 COOKING
23 HEXPLORE
24 MAT
27 ANNIVERSARY
28 JAM
29 COACH
30 LAMER
31 OEM
32 FIRE
36 BLESS
40 EDEN
41 WOW
44 THARA
46 LOTT
48 STP
50 HAWK
52 LSL
53 AOP

Ключевое слово: **DUNGEON**

ИТОГИ КОНКУРСА

МАФИЯ БЕССМЕРТНА

Желающих получить призы от российского издателя Stranglehold оказалось невероятно много. Среди нескольких сотен участников большинство прислали правильные ответы. Однако вручить призы каждому мы, к сожалению, не можем. Жребий помог нам выявить победителя. Им стал ЯН НЕДЕЛКОВ. Он и получает футболку с изображением главного героя, плакат и две хитовые игрушки от «Нового Диска». Поздравляем.

Правильные ответы:
1. Б; 2. Б; 3. В; 4. А; 5. Г

ПРИЗ

Футболка с изображением главного героя игры, плакат и две хитовые игрушки от российского издательства «Новый Диск».



ИТОГИ КОНКУРСА

ТРАНСФОРМИРУЙ ЭТО

Мы и не подозревали, что среди наших читателей найдется столько поклонников «Трансформеров». Абсолютное большинство присланных ответов были правильными, но вот с эссе удалось отличиться немногим. Наиболее творчески к написанию коротенького текста подошел СЕРГЕЙ СТАРЦЕВ. Именно ему и достается трансформер Ironhide.

Эссе Сергея Старцева:
Я пришел на эту Землю в поисках Вселенской Искры. Но, как известно, один в поле не воин. У всех героев были верные друзья и помощники. У Сонника – Тейлс, у Мэтта Бейкера – Джо Хартсок. И мне тоже нужен помощник. Было бы здорово, если им бы стал IRONHIDE.

Правильные ответы:
1. Б; 2. Г; 3. В; 4. А; 5. Б

ПРИЗ







ТЕКСТ:
СЕРГЕЙ И МАРИНА БОНДАРЕНКО



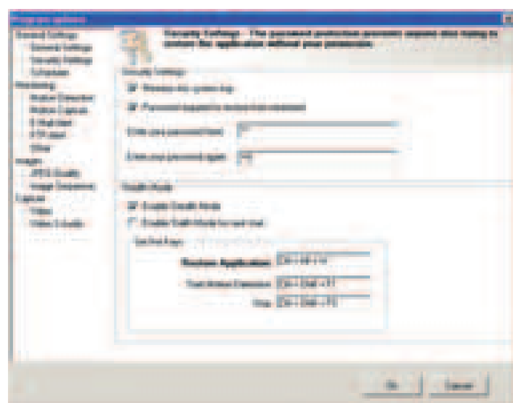
СЛЕЖКА В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

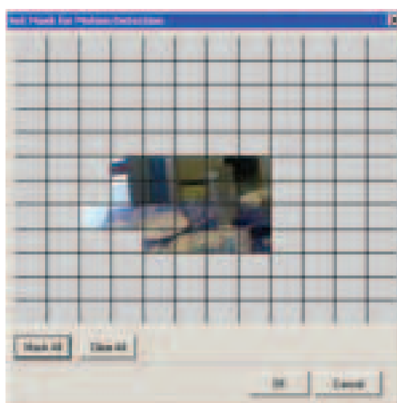
Веб-камера – это забавный аксессуар, при помощи которого можно весело провести время, устроив видеочат с друзьями через интернет. Однако у этого устройства есть не только развлекательные функции.
Глаз камеры может зорко следить за тем, что происходит в твоем жилище, когда тебя нет дома, записывать все, что попадает в кадр, и т. д. Причем, чтобы использовать все эти возможности, вовсе не обязательно иметь навороченную камеру последней модели. Самое главное – правильно выбрать программу для работы с ней. Наш обзор – тебе в помощь!

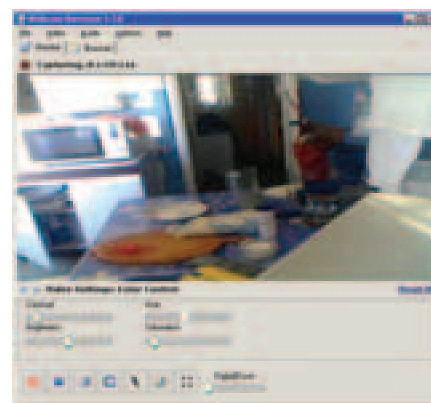
WEBCAM SURVEYOR 1.7.1

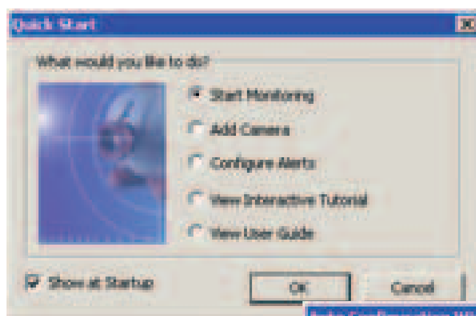
ТИП ПРОГРАММЫ: программа для работы с веб-камерами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: El Software Solutions
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, $30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: www.webcamsurveyor.com/ws/Download.htm

WebCam Surveyor превратит компьютер в наблюдательный пункт, и, конечно же, главным его компонентом будет веб-камера. Причем, если объектом слежения являются домочадцы, ты можешь быть уверен, что избавиться от всевидящего ока камеры они смогут только в том случае, если выключат компьютер. Обычная перезагрузка для WebCam Surveyor не помеха – программа запустится вместе с Windows и продолжит свое дело. Чтобы не привлекать внимания к программе, можно свернуть ее в трей и установить пароль, который придется вводить при попытке открыть главное окно. Есть и невидимый режим, когда работа WebCam Surveyor вообще незаметна. В этом случае для вызова окна, начала наблюдения и остановки записи нужно использовать горячие клавиши, известные, конечно, только тебе.
У WebCam Surveyor есть датчик движения. Это означает, что в указанное тобой время программа будет постоянно следить за тем, не появляется ли в поле зрения веб-камеры какой-нибудь движущийся объект. Как только сие произойдет, WebCam Surveyor тут же начнет запись видеофайла или создание снимков экрана.
Иногда в поле зрения камеры попадает какой-нибудь объект, который постоянно шевелится. В этом случае при включении датчика движения программа подаст ложные сигналы тревоги. В WebCam Surveyor предусмотрен хитрый механизм, помогающий этого избежать. Тебе предлагается окошко предварительного просмотра, в котором представлен вид из камеры. Окошко поделено на квадраты небольшого размера. Щелчком по квадрату ты указываешь те области, на которые программа не должна обращать внимания. Иными словами, WebCam Surveyor будет реагировать только на те двигающиеся объекты, которые не попадают в исключенные области.
Предусмотрен и другой режим работы, когда программа не реагирует на движение, а просто делает скриншоты через заданные промежутки времени. Такие изображения можно сохранять в форматах JPEG, BMP или PNG, при необходимости к ним добавляется информация о дате и времени создания снимка. Чтобы скриншотов не оказалось слишком много, укажи максимальное количество картинок, после чего WebCam Surveyor просто прекратит их делать. Созданные при помощи программы изображения можно увидеть тут же – в WebCam Surveyor есть специальное окно для быстрого просмотра графических и видеофайлов, которые были записаны с ее помощью.
Если же ты хочешь получать актуальную информацию о том, что происходит, когда тебя нет дома, просто настрой программу на отсылку уведомлений. WebCam Surveyor может передавать сохраненные скриншоты по электронной почте, а также загружать картинки и видео на FTP-сервер.
Прежде чем оставлять веб-камеру вместе с программой на боевом посту, обязательно проверь качество картинок и видео – возможно, придется подправить какие-нибудь настройки. WebCam Surveyor позволяет поменять яркость, контрастность, насыщенность цветов и оттенки, а также уменьшить цифровой шум.

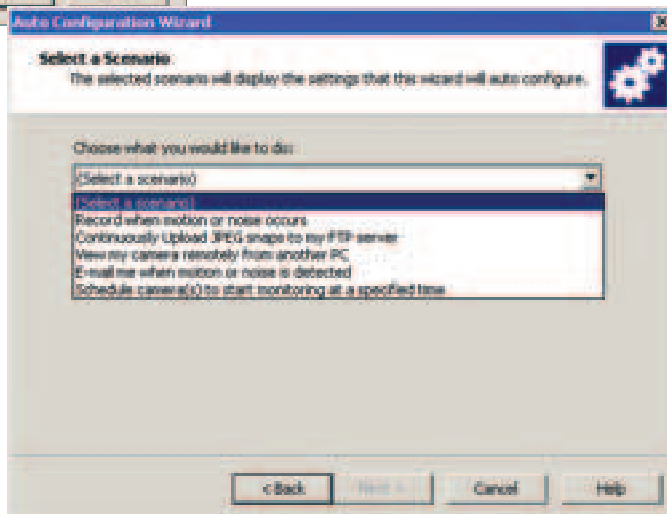

WebCam Surveyor имеет все средства для незаметной слежки.


На двигающиеся объекты, попавшие в закрашенные области, WebCam Surveyor не отреагирует.


WebCam Surveyor: качество картинки можно улучшить при помощи нескольких ползунков.



WebCam Monitor встретит тебя услужливым мастером.



WebCam Monitor: мастер поможет определиться с задачей.

WEBCAM MONITOR 4.21

ТИП ПРОГРАММЫ: программа для работы с веб-камерами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: DeskShare
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, $70
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: deskshare.com/download_details.aspx?ID=12

Хотя интерфейс WebCam Monitor не переведен на русский язык, программа дружелюбна к пользователю и потому особых сложностей с ее освоением не возникает. Сразу же после первого запуска она выводит приветственное окошко, в котором вежливо спрашивает о твоих планах. Она предлагает просмотреть интерактивный урок, файл справки, добавить камеру, настроить параметры слежки или немедленно начать наблюдение.

Начать стоит с добавления камеры, то есть выбрать пункт Add Camera. Запустится пошаговый мастер, который исследует подключенные к компьютеру устройства и обязательно обнаружит твою камеру. Если у тебя несколько камер, процедуру добавления придется проделывать для каждой из них.

Когда камера будет успешно распознана, ты увидишь еще один мастер, помогающий определиться с тем, что должна делать программа. На выбор предлагается пять операций: запись видео при фиксировании движения или шума, отправка сообщения по почте при обнаружении движения, создание снимков экрана через определенные промежутки времени и загрузка их на FTP-сервер, просмотр камеры удаленно, с другого компьютера, и планировщик заданий, который включает слежение в заданное время.

Планировщик заданий очень удобен, поскольку дает возможность забыть о необходимости постоянного запуска и настройки программы. Например, если в рабочие дни тебя не бывает дома с 9 до 15 часов, ты можешь попросить WebCam Monitor вести наблюдение именно в этот период. Большим преимуществом является то, что время работы задается отдельно для каждого дня недели.

Уведомление о фиксировании движения или шума не ограничивается отправкой сообщений по электронной почте и загрузкой на FTP. WebCam Monitor может также издавать звуковой сигнал или запускать любое выбранное тобой приложение. А еще можно получать SMS-оповещения.

Почти все веб-камеры снабжаются специальными программами, при помощи которых ты изменишь отдельные параметры изображения. Однако далеко не все они достаточно гибкие. WebCam Monitor восполняет этот недостаток – при помощи программы можно настроить такое количество параметров, что они размещаются тут на трех вкладках. Кроме обычной настройки яркости и контрастности есть возможность устанавливать баланс белого, повышать четкость изображения, избавляться от мерцания. Доступны и некоторые эффекты, такие как отражение изображения по вертикали и горизонтали. Если твоя камера поддерживает функцию удаленного поворота камеры при помощи стрелок клавиатуры, а также может сама поворачиваться так, чтобы лицо человека в кадре оставалось по центру, то для использования этих функций тебе не обязательно использовать фирменную программу от производителя устройства, так как WebCam Monitor сама с этим справится.

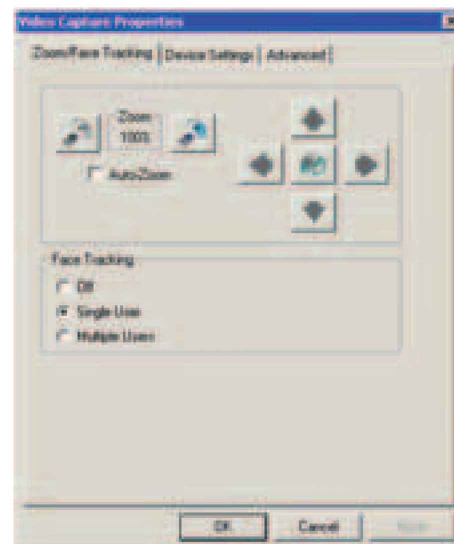


ПЕРВАЯ ВЕБ-КАМЕРА ПОКАЗЫВАЛА… КОФЕЙНИК

Откуда взялись так популярные сегодня веб-камеры? Кому первому пришло в голову использовать камеру, чтобы вести наблюдение за удаленным объектом? Изобретателями веб-камеры были сотрудники отдела компьютерных технологий Кембриджского университета. Они работали в разных частях здания, а кофеварка была всего одна. Любители горячего напитка по несколько раз в день бегали в комнату, где заваривался кофе, чтобы посмотреть, осталось ли еще что-нибудь в кофейнике. Поскольку на одну кофеварку приходилось пятнадцать – двадцать сотрудников, емкость для готового кофе часто бывала пуста.

В конце концов компьютерщикам надоело бегать из одной комнаты в другую, и они придумали первую систему удаленного видеонаблюдения. Они взяли обычную камеру, подключили ее к компьютеру, который имел устройство видеозахвата, и написали специальную программу, состоявшую из клиентской и серверной частей. Эта программа была установлена на компьютере-сервере, а также на ПК каждого сотрудника. В поле зрения камеры находился тот самый кофейник. Таким образом, вместо того чтобы совершать бесполезные прогулки за кофе, любой мог предварительно посмотреть, остался ли готовый напиток в емкости. Черно-белое изображение с камеры обновлялось три раза в минуту, поэтому данные были максимально точными.

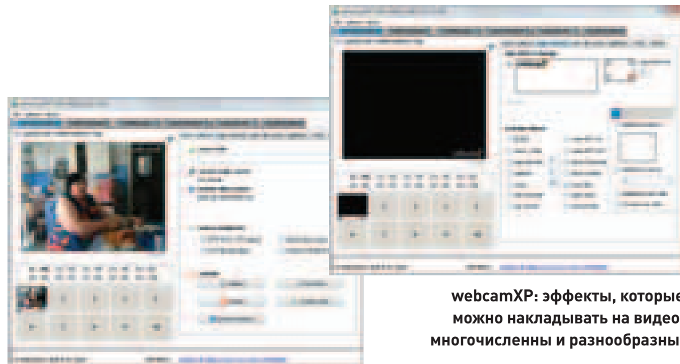
WebCam Monitor поддерживает даже самые функциональные камеры.



WEBCAMXP PRO 3.72

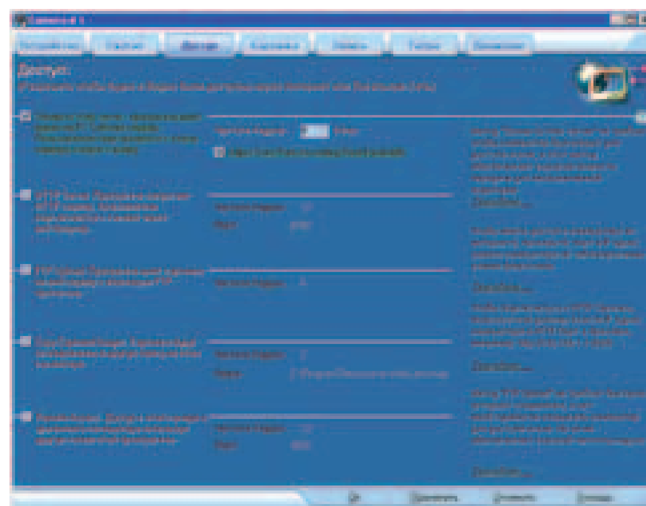
ТИП ПРОГРАММЫ: программа для работы с веб-камерами
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: darkwet network
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, $40
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: www.webcamxp.com/main.asp?page=down.html

webcamXP превращает работу с веб-камерой в по-настоящему творческий процесс. Тут можно и логотип на видео разместить, и текущую дату добавить, и цвета инвертировать, и даже сделать изображение таким, будто оно снято через прибор ночного видения.
Если у тебя несколько веб-камер, то при помощи webcamXP ты сможешь использовать их все одновременно, причем настройки указываются для каждой камеры отдельно. Домашняя версия программы позволяет работать с десятью камерами, а в профессиональной можно добавлять до ста устройств и без хлопот переключаться между ними, используя окошки предпросмотра.
Детектор движения работает не только в обычном режиме, но и в обратном, когда webcamXP реагирует не на наличие движения, а на его отсутствие. То есть, когда в кадре фиксируются какие-то изменения, программа не выполняет никаких действий, но как только видит, что движение прекратилось, начинает записывать видео, сохранять изображения, отсылать уведомления по почте, загружать видео в интернет и т.д. Важно, что webcamXP реагирует не только на движение в кадре, но и на подозрительные звуки. Поскольку у веб-камеры есть микрофон, она может их фиксировать и записывать.
Для удобства просмотра и поиска все созданные скриншоты сохраняются в галерее изображений. Для этого программа создает папку, в названии которой указывается дата. Наименование каждого графического файла состоит из даты и времени создания снимка экрана, что помогает найти нужное изображение среди сотен других. Еще одна особенность программы, упрощающая поиск, – ежечасное создание новой папки для изображений. Чтобы в одной папке не было слишком много картинок, webcamXP может автоматически создавать новую директорию через каждые шестьдесят минут наблюдения.
Возможности управления изображением в webcamXP тоже на высоте. Программа поддерживает масштабирование, поворот камеры при помощи клавиатуры, размещение логотипа в любом углу. При этом можно даже выбрать степень прозрачности рисунка. Также стоит обратить внимание на цветофильтр. Используя его, ты почувствуешь себя настоящим режиссером. Цветофильтр позволяет добиться эффекта затенения некоторых участков видео выбранным цветом или картинкой. Этот эффект ничто не мешает использовать на пару с отражением по вертикали или горизонтали, со смазыванием картинки или эффектом распыления.
Чтобы добавить на картинку надпись или графический объект, используй Overlay Editor. Редактор наложения будет полезен, например, в том случае, если ты хочешь добавить на видео свое имя. А функция наложения графического векторного объекта, такого как непрозрачный овал или прямоугольник, удобна для того, чтобы скрыть определенную область, попадающую в поле зрения веб-камеры.



webcamXP: эффекты, которые можно накладывать на видео, многочисленны и разнообразны.

webcamXP одинаково хорошо работает и с одной камерой, и с сотней камер.



ACTIVE WEBCAM – ПОКАЖИ ТО, ЧТО ВИДИТ ТВОЯ ВЕБ-КАМЕРА, ВСЕМУ МИРУ!

Кроме охранной и развлекательной функций у веб-камеры есть еще как минимум одно предназначение. Доводилось ли тебе встречать в интернете сайты, на которых можно посмотреть видео, полученное с устройств, установленных в разных городах мира? Камера может стоять, например, неподалеку от Эйфелевой башни или на одной из остановок трамвая в Праге. Изображение с нее передается на компьютер, с которого организовывается отсылка данных в интернет для просмотра всеми желающими. Благодаря этому можно узнать, какая сейчас погода в далеком городе. Да и просто посмотреть, что происходит в данный момент на другом конце Земли, всегда любопытно.
Если твоя веб-камера стоит в интересном месте (скажем, у тебя отличный вид из окна, а камера установлена на балконе), ты тоже можешь поделиться изображением со всем миром. Для этого как нельзя лучше подходит программа Active Webcam (www.pysoft.com/downloads_fr.html). Утилита предлагает огромное число способов передачи видео с твоей камеры.
Самый удобный – использование веб-сервера Active WebCam. В этом случае данные с камеры отсылаются на сервер программы. Твоей камере присваивается уникальная ссылка, которую ты можешь распространять среди всех желающих насладиться видом с твоей камеры. Число людей, имеющих возможность одновременно смотреть видео в браузере, не ограничено. Единственный недостаток такого подхода в том, что эта функция работает только для зарегистрированных пользователей, на триал-версии попробовать сервер Active WebCam в действии нельзя.
Второй способ организации доступа к своей камере – превращение собственного компьютера в HTTP-сервер. Тогда все желающие посмотреть видео должны подключиться непосредственно к твоему компьютеру. Ты сам определишь, сколько человек одновременно могут смотреть видео (на каждого расходуется какая-то часть ресурсов ПК), а также будет ли доступ к компьютеру свободным. При желании на подключение можно установить пароль.
Если у тебя есть свой сайт, ты можешь создать на нем страницу, на которой будет транслироваться видео с веб-камеры. Для этого Active WebCam должна передавать видеоданные на FTP-сервер, параметры которого необходимо указать в настройках программы. Если ты плохо себе представляешь, как именно создается веб-страница для просмотра видео, Active WebCam поможет в этом – в программе есть возможность быстрой генерации такой страницы.
Если твои друзья тоже используют Active WebCam, то ко всем описанным выше способам просмотра видео добавляется еще один – удаленное подключение. При таком подключении можно не только наблюдать за тем, что камера показывает прямо сейчас, но и смотреть видео, записанное ранее. Единственное, о чем нужно помнить, – это необходимость настройки брандмауэра. С настройками по умолчанию он вряд ли допустит удаленное подключение к системе, поэтому нужно включить эту возможность для компьютеров друзей.
Качество передаваемого видео во многом зависит от того, какие настройки записи ты установишь. Главный параметр – количество кадров в секунду (FPS). Чем он больше, тем плавнее видеоряд, а при маленьком его значении видео будет передаваться рывками. Ты также можешь установить разрешение видео. Максимальное его значение зависит от технических характеристик камеры. Остается добавить, что разобраться с этой многофункциональной программой очень помогает русский интерфейс. Переведены не только названия флажков, кнопок и меню, но и подробные комментарии к ним. В Active WebCam есть и файл справки, но он, к сожалению, на английском.

Кризис жанра

Добрый день. Вы, кажется, стратегии любите? И вы тоже? Присядьте на диванчик, расслабьтесь, выпейте кофе. Сегодня на сцену выходят суровые небритые парни, молчаливые любители настоящего брутального экшена, стремительных автоматных дуэлей и всего бабахающего, ухающего и тарарахающего. На улице экшенов от первого лица праздник. Да еще какой! В обойме свежего диска **«PC ИГР»** сразу четыре заряда повышенной убойной силы. Надевай бронежилет: ***Crysis***, ***Hellgate: London***, ***Unreal Tournament 3***, ***TimeShift***! Эти названия ласкают нам слух уже несколько лет и заставляют старательно изучать новостные полосы тематических изданий.

Проект Crysis обещал перевернуть наше представление о шутерах с ног на голову – демо делает это без особых усилий. Отличная графика, огромное количество игровых возможностей и продуманный искусственный интеллект. Довольно привычный набор для современных игр, но все вместе производит взрывной эффект.

Hellgate: London идет еще дальше – любимый когда-то ***Diablo*** обретает вид от первого лица и серьезную сюжетную подоплеку. Столица Великобритании в руинах, на пепелищах пасутся стада демонов всех калибров, и только наш герой способен навести порядок. Магией, мечом или простым, но эффективным автоматом.

Киберспортсмены и просто любители быстрого экшена всех стран, возрадуйтесь! Новое пришествие ЕГО состоялось. Unreal Tournament 3 будет во всех магазинах к тому времени, как вы откроете этот журнал, а для сомневающихся заготовлена демоверсия будущего хита.

Кстати, отныне можешь совершенно честно говорить, что играл в четырехмерный экшен. TimeShift добавляет в процесс такую необходимую единицу, как время. Его теперь можно использовать как новый вид оружия или, скажем, аптечку. Остановил, отмотал назад, замедлил – это помогает проходить уровни и убивать врагов еще эффективнее.

Раздел игровых модификаций ощетинился кормовыми и носовыми пушками. ***Battlefield Pirates 2*** меняет привычные стороны военного конфликта на пиратов и… оживших скелетов! Кроме того, тебя ждут работы для ***Far Cry***, ***Half-Life 2***, ***rFactor***. Карты и дополнительные миссии для самых известных стратегий, экшенов, гонок и аркад.

И конечно, не пропусти раздел «Киберспорт» с демозаписями самых актуальных онлайновых сражений!



PANDA ANTIVIRUS
Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

CRYSIS





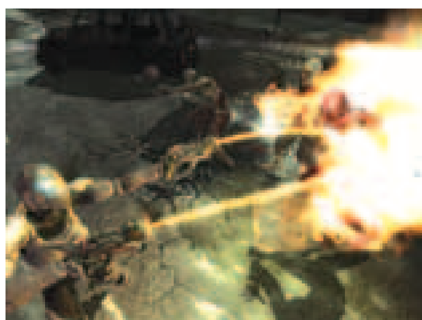


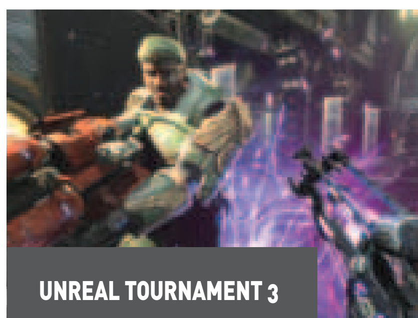
Crytek Studios, создавшая знаменитый FarCry, выпустила демоверсию одного из самых ожидаемых шутеров этого года – Crysis. Доступен первый уровень – Contact, в котором геймерам отведена роль бойца элитного американского подразделения, разыскивающего корабль инопланетян. После десантирования игрокам следует познакомить террористов с особенностями своего костюма, позволяющего становиться невидимым, увеличивать скорость передвижения, совершать высокие прыжки, повышать защиту и многое другое. В демоверсии можно покататься на оснащенных пулеметами машинах и лодках. В твоем арсенале имеются модифицируемый автомат и пистолет, просто незаменимые против врагов с таким мощным искусственным интеллектом. Ядро CryENGINE 2 обеспечивает потрясающую анимацию и спецэффекты, сверхреалистичная графика в сочетании с интерактивностью объектов, безусловно, порадуют геймеров. Те же, кому одного уровня недостаточно, могут самостоятельно создать собственные уровни с помощью включенного в комплект редактора SandBox 2.0. Или дождаться выхода игры.



HELLGATE: LONDON

Демоверсия нового проекта от создателей легендарного Diablo. Геймеры окажутся на улицах разрушенного Лондона, застрявшего между двух реальностей. На выбор представлены два класса: Blademaster и Marksman. Первый борется с армией тьмы с помощью двух мечей, второй вооружен увесистым автоматом. Открыта городская локация Russell Aquare, где необходимо уничтожить небольшую группу мертвецов, после чего игроки спустятся в подземку, ставшую базой выживших. Там можно подлечиться и посетить магазин с полезным снаряжением. Доступно несколько квестов, по одной стартовой способности для каждого из героев, а также порталы в другие уровни. Уникальный геймплей, позволяющий взглянуть с непривычной стороны на ролевые игры, случайно генерируемые локации с постапокалиптическими ландшафтами и обилие монстров не дадут заскучать любителям жанра. Познакомиться с атмосферой библейского конца света ты сможешь уже сейчас.





UNREAL TOURNAMENT 3

Демоверсия новой части легендарного многопользовательского шутера – Unreal Tournament 3. Доступны целых три карты, которые можно запустить в режимах Deathmatch, Vehicle Capture the Flag и Duel. Вести динамичные сражения геймерам предстоит против быстрых разумом ботов, ну а любители сетевых баталий смогут попробовать свои силы против реальных соперников. На выбор две стороны: людские наемники Axon и агрессоры Nekris. Помимо сверхмощного оружия, отдельные виды которого известны по предыдущим частям, игроки смогут управлять кое-какой техникой. Что касается графики, то за нее отвечает движок Unreal Engine 3. Прекрасный дизайн уровней и симпатичные спецэффекты делают борьбу человечества с инопланетянами более зрелищной. Рекомендуем киберспортсменам и просто ценителям хороших мультиплеерных шутеров ознакомиться с демо.





TIMESHIFT

Демоверсия TimeShift расскажет тебе историю главного героя, угодившего в параллельную реальность в результате неудачного эксперимента с машиной времени. Оказавшись на улицах дождливого города, геймерам предстоит вступить в сражение против жестоких солдат. Справиться с ними поможет не только оружие жуткой разрушительной силы, но и специальный костюм, позволяющий управлять временем. Можно остановить Хроноса, замедлить его или отмотать события назад. Ты за считаные секунды забежишь за спины озадаченных врагов. А как тебе такое: остановить время, чтобы успеть пройти через еще не взорвавшиеся этажи здания? Графика кинематографического качества реализована благодаря технологии Saber3D – это удивительный окружающий мир, где вместе со временем можно остановить даже каплю дождя. Если хочется немного пошалить с четвертым измерением, незамедлительно устанавливай демоверсию.





SHAREWARE/FREEWARE

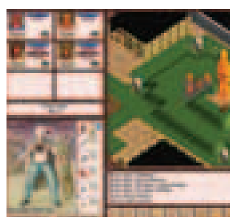
LUXOR 3

MumboJumbo выпустила третью часть Luxor. Как и раньше, геймерам предстоит добавлять в цепь одноцветные шарики, чтобы скарабеи не докатили их до ворот. Доступны три режима игры и куча новых бонусов. Невероятно красивые уровни с анимированными объектами и затягивающий геймплей не отпустят игроков от мониторов как минимум час.



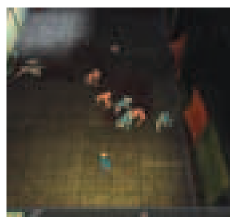
NETHERGATE: RESURRECTION

Качественная RPG, в которой геймеры отправятся в древнюю Британию, чтобы в жесточайших сражениях познать потерянные тайны волшебства. Можно выбрать из двух сторон: католиков и кельтов. Каждая из них имеет свои особенности и сюжетную линию. Игроки будут путешествовать по огромному миру, встречая кровожадных монстров и легендарные артефакты.



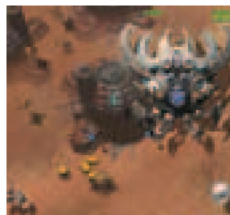
PROJECT XENOCLONE

Динамичный научно-фантастический шутер, в котором охранник и молодой доктор оказываются в самом эпицентре страшной катастрофы. По темным коридорам сверхсекретной лаборатории расхаживают омерзительные монстры. Именно их и предстоит уничтожить, чтобы выбраться живым и узнать тайну проекта Xenoclone. Отличная графика и увлекательный геймплей.



ATOMADERS

Несколько планет попали под удар инопланетных захватчиков, и только геймеры могут разрушить коварные планы зеленых человечков. Усовершенствуя вооружение и скользя сквозь волны огня, игрокам необходимо уничтожить орды киборгов, передвижных баз и боссов. Ошеломляющая графика и прекрасный звук позволят почувствовать всю мощь оружия.



R.I.P: STRIKE BACK

Новая часть приключений трех антигероев. У каждого свои параметры и навыки, но все они могут совершенствовать оружие, использовать танки и вертолеты, а также всевозможные бонусы. Разнообразные уровни, симпатичные спецэффекты и огромные боссы помогут геймерам весело скоротать несколько часов.

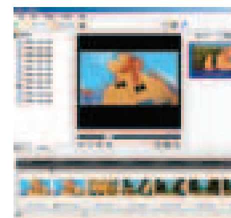




SOFT

VIDEOCHARGE 3.10

Мечтаешь о карьере Спилберга или Михалкова? Данная программа предназначена для резки, склеивания, отделения фрагментов и конвертирования аудио- и видеофайлов самых популярных форматов. Удобная работа с выбором кадров, имеется возможность создания снимков, DVD-риппер, встроенный FTP-клиент, все необходимые инструменты для сжатия и выбора качества объекта. Удобный интерфейс.



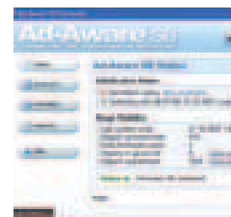
YAHOO! WIDGET ENGINE 4.0.5 BUILD 184B R3

Полезная бесплатная программа для улучшения внешнего вида рабочего стола и расширения его возможностей. С помощью Yahoo! Widget Engine можно добавить различные информационные окна с данными загрузки процессора, работы памяти, прогнозами погоды и новостями. Также имеется возможность настроить проверку почты, вести органайзер, запускать встроенные игры, обновлять список приложений Widgets и т.д.



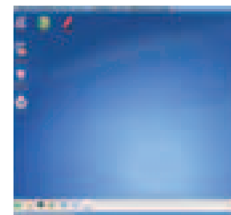
AD-AWARE SE PERSONAL 1.06

Мощная программа для поиска и безопасного удаления всевозможных spyware. Ad-aware SE Personal сканирует память, реестр, жесткие диски, после чего предоставляет полный список вредоносных утилит со степенью угрозы. Объекты можно как уничтожить, так и отправить на карантин, имеется возможность отката системы. Благодаря большой базе программа позволяет отыскивать то, что не обнаруживают многие антивирусы. Интуитивный интерфейс.



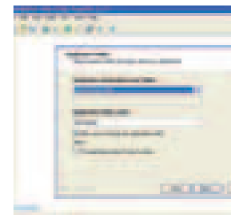
VMWARE PLAYER 2.0.2 BUILD 59824

Бесплатная программа, с помощью которой можно запустить на одном компьютере несколько виртуальных машин под Windows или Linux. Не стоит переживать по поводу совместимости двух операционных систем, теперь они отлично уживутся на одном компьютере. VMware Player поддерживает виртуальные машины, созданные в VMware Workstation, VMware Server и VMware ESX Server, Microsoft virtual machines и Symantec LiveState Recovery.



INNO SETUP 5.2.2

Удобная программа для создания собственных exe-файлов. В ней имеется мастер настроек, который пошагово поможет установить все необходимые параметры инсталляционного файла. Можно указать создание дополнительного меню в «Пуск», добавление записи в системный реестр и др. Кроме того, Inno Setup создаст приложение для удаления получившегося продукта из системы.



SPECIAL

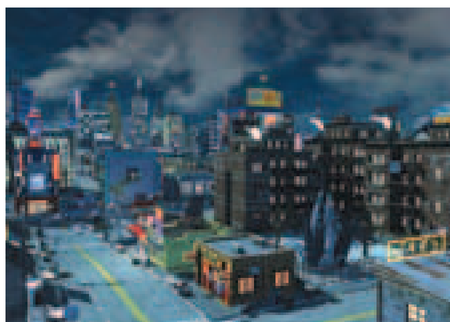
ИСТОРИЯ HORROR-ИГР

Мы решили вспомнить, как зарождался жанр horror-игр, и воспоминания вдруг превратились в повод для создания специального материала, посвященного этому вопросу. В данном материале мы вернулись в прошлое и подробно рассказали о многих играх, которые внесли свой вклад в общее дело ужастиков. И пришли к неожиданному выводу: год от года игры соответвующей направленности становятся все страшнее и страшнее.



ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ SIMCITY SOCIETIES

Как выяснилось из беседы с разработчиками Simcity Societies, это не совсем обычный Simcity. И вовсе не очередные Sims. Кажется, нас ожидает вполне оригинальная игра, правда, до сих пор не понятно, каким будет геймплей. Впрочем, разработчики постарались максимально растолковать ситуацию – после интервью с ними многое прояснится. Смотри, слушай, делай выводы.



ПРЕЗЕНТАЦИЯ ASSASSIN'S CREED

Продюсер игры Assassin's Creed Джейд Раймонд, кажется, имеет все шансы стать еще одним культовым персонажем игровой индустрии. Во многом благодаря отзывчивости и открытости, с которыми она делится самой разной информацией о будущем хите. На этот раз Джейд Раймонд продемонстрировала очередную миссию Assassin's Creed и подробно рассказала о неизвестных до сего момента возможностях игрового процесса.



КИБЕРСПОРТ

В очередном выпуске рубрики «Киберспорт» ты найдешь демозаписи с таких крупных и элитных турниров, как Intel Challenge Ekaterinburg, Extreme Masters II, NGL One IV, WC3L XII и других не менее замечательных мероприятий. Наибольший интерес представляет Intel Challenge Cup, который на этот раз прошел в Екатеринбурге. В нем участвовали всего четыре пятерки киберспортсменов, включая любимцев публики Virtus.pro, а также бронзовых призеров World Cyber Games 2007 украинцев из A-Gaming. Главная интрига состязания заключалась в том, могут ли «виртусы» обновленной командой составить реальную конкуренцию A-Gaming. Оказалось, что могут, и еще как! Москвичи не оставили ни единого шанса ни одной команде: все матчи закончились всухую – 2:0. Хотите узнать, как сложился матч Virtus.pro против A-Gaming? Заходите в рубрику «Киберспорт» и смотрите лучшие демки, и да поможет вам в этом Seismovision!



АУДИОПОДКАСТ

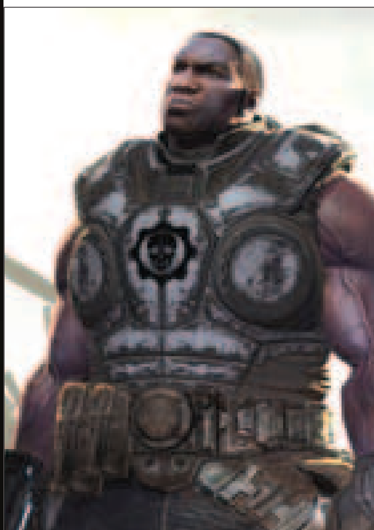


Мы предлагаем твоему вниманию тридцать пятый выпуск аудиоподкаста «Курсор».
«Курсор» – это первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм. Некоторое время назад мы решили делать регулярные аудиоприложения для сайта www.gamrland.ru. Мы попробовали, и... нам понравилось! Для тех, кто до сих пор еще не успел ознакомиться с новым форматом публикации новостей, мы выложили тридцать пятый выпуск аудиоподкаста на диск.
Этот спецвыпуск полностью посвящен Hellgate London! «Курсор» примеряет новый формат. Диалог вместо монолога. Рассказ вместо обзора. А также у нас новая версия редактора – теперь 2.0.
Слушай аудиоподкасты и будь в курсе актуальных событий игровой индустрии!

НОВОСТИ



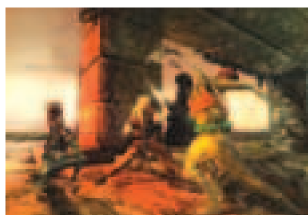
Ноябрь по праву считается одним из самых плодоносных месяцев в годовом цикле индустрии интерактивных развлечений. Это время выхода проектов-тяжеловесов, время больших сенсаций или больших разочарований. В декабрьской суматохе предпраздничных продаж с полок магазинов сметут все, а ноябрь – месяц для понимающих геймеров. Затаив дыхание, мы ждем выхода Crysis и Call of Duty 4, Hellgate: London и TimeShift. И даже демоверсии этих игр не способны снять напряжение, хотя и позволяют понять, чего ждать от грядущих хитов. В Москве тем временем полным ходом идет подготовка к выставке «ИгроМир», подробный отчет о которой вы увидите на диске ближайшего номера «РС ИГР». Конечно, хватает и других новостей. Сегодня мы расскажем тебе о таких играх, как Call of Duty 4, Crysis, Bionic Commando, Gears of War, Need for Speed: ProStreet, Refusion, SimCity Societies, Soldier of Fortune: Payback, Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm, Universe at War, Kane and Lynch: The Dead Man.



РЕЦЕНЗИИ

ВЕДЬМАК

Игра, как нам показалось, не совершает революцию и не открывает новые грани жанра ролевых игр, это просто качественный и интересный ролевой проект. Сделанный с душой и любовью. Пожурить, правда, хочется вот за что. К сожалению, движок Neverwinter Nights, доставшийся «Ведьмаку» в наследство, дает о себе знать, и попытка представить настоящие сражения на мечах, как их обычно реализуют в консольных слэшерах, возможно, кому-то покажется слишком наивной. Схватки, быть может, не получились такими зрелищными и яростными, как нам хотелось. В любом случае поляки сдюжили. Не пропустите! Игры такого калибра выходят в мире раз в квартал, а то и реже.



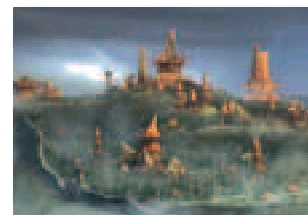
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

А вот и главный конкурент FIFA 08 в этом году. И похоже, игре Electronic Arts придется серьезно подвинуться, чтобы разделить аудиторию с проектом Konami. Внешне Pro Evolution Soccer 2008 выглядит почти идеально. Трехмерные болельщики, настоящий газон, почти живые спортсмены... Сам игровой процесс невероятно динамичен и вызывает эмоций не меньше, чем последний матч сборной России и Англии. Искусственный интеллект ведет себя намного естественнее и при этом, кажется, реально научился думать. Недостатки Pro Evolution Soccer 2008 каждый поклонник виртуального футбола обнаружит сам. Или играя, или внимательно просмотрев наш видеообзор.



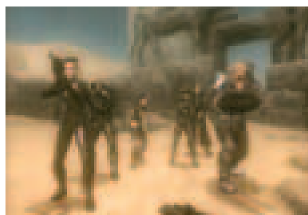
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Второе официальное дополнение к Heroes of Might and Magic V станет последним. Об этом не устают повторять разработчики Nival Interactive. Причин много. И мыльную оперу не хочется делать, и вперед шагать нужно. Но главная причина на самом деле в другом. «Повелители Орды» – это жирная точка. Максимум того, что можно достигнуть в рамках пятой части игры. В общем, ни убавить, ни прибавить. Нововведений хватает, но они логично и аккуратно вписались в общую концепцию, не нарушив хрупкого игрового баланса. Всем поклонникам пошаговых стратегий с ролевыми элементами и зеленых орков настоятельно рекомендуется.



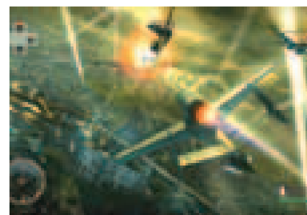
CLIVE BARKER'S JERICHO

Jericho – не первый опыт сотрудничества Клайва Баркера с разработчиками игр. Вышедший в 2001 году шутер Clive Barker's Undying мог похвастаться симпатичной картинкой, мрачным сюжетом и нестандартным набором оружия. Неудивительно, что он был благосклонно принят игроками и прессой. Jericho продолжает лучшие традиции хоррор-экшенов. Здесь, в общем, есть все, что может представить самое изощренное воображение поклонников ужастиков. Но и без проблем не обошлось. Бедный дизайн миссий, консольный принцип сохранения и порой скучные перестрелки со временем начинают действовать на нервы. А монстры? Разве это монстры? Более подробно о Clive Barker's Jericho мы расскажем в видеообзоре.



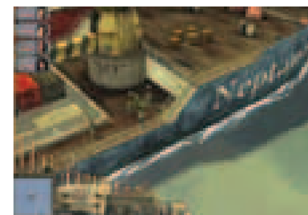
BLAZING ANGELS II

Что ж, и такие игры нужны. Кто добровольно откажется от возможности ощутить себя асом Второй мировой войны в аркадных перестрелках? В Blazing Angels II все в полном соответствии с жанром. Прототипы секретных боевых самолетов, орды врагов в небе и самые невероятные уровни. Тут даже устаревшая графика мало кого отпугнет. Однако львиную долю аудитории Blazing Angels II потеряет из-за других своих недостатков. Несмотря на бешеную динамику, игровой процесс очень быстро надоедает. Уровень сложности скачет самым прихотливым образом. Полетам прототипов секретных истребителей помешало отсутствие полета мысли разработчиков. Впрочем, если ты не хочешь засиживаться перед монитором, эта игра – хороший выбор.



ДЖАЗ: РАБОТА ПО НАЙМУ

«Джаз: Работа по найму» – проект непростой судьбы. Тем более приятно, что он смог добраться до полок магазинов в очень привлекательном для всех поклонников Jagged Alliance виде. Собственно, корни игры видны невооруженным глазом, и разработчики этого не скрывают. Перед нами довольно редкий вид стратегии, в котором тактическая головоломка сочетается с невероятным богатством игровых возможностей. Игра быстро затягивает и привлекает своей стратегической глубиной даже тех, кто никогда не слышал о Jagged Alliance (а что, есть такие?). Кажется, разработчикам удалось качественно развить формулу успеха: перед нами действительно достойнейший представитель жанра, интересный любому пользователю.



ПРЕВЬЮ

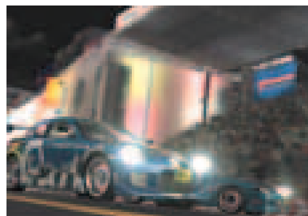
«ИГРОМИР 2007» ЭТО БУДЕТ ЗАВТРА

Иногда игры могуть быть ближе, чем кажется. Вот о них говорят в интернете, вот любимые журналы прочат славу грядущему проекту. А где, как ты думаешь, можно совершенно легально увидеть и попробовать на ощупь Unreal Tournament III, Crysis, Call of Duty 4? Правильно – на выставке! «ИгроМир 2007» стал настоящей сокровищницей для тех, кто неравнодушен к компьютерным играм. Более того, именно там состоялось знаковое событие: первый в истории планеты турнир по Unreal Tournament III! Однако об этом в следующем номере. Там же тебя ждет подробный видеоотчет с выставки и рассказы о стендах участниках и показанных играх. Не пропусти, мы приготовили массу интересного.



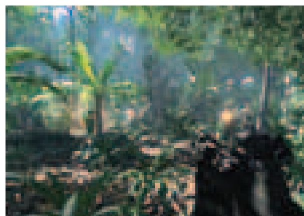
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

По демо очень трудно судить о качестве конечного продукта. Однако трех игровых режимов, двух трасс и четырех автомобилей (Saleen Mustang, BMW M3, Nissan 350Z и Holden Monaro) в принципе вполне хватает для того, чтобы понять, чего следует ждать от финальной версии игры Juiced 2: Hot Import Nights. Откровенно говоря, впечатления не лучшие. Будем честными, они откровенно плохие. Особенно в преддверии выхода Need for Speed Prostreet. Довольно слабая графика, некачественная оптимизация и крайне странное управление. Пока остается утешать себя тем, что перед нами всего лишь демоверсия. Возможно, финальный релиз приятно удивит.



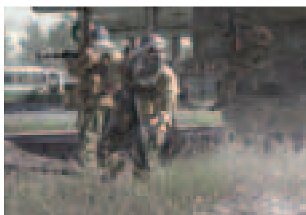
CRYSIS

Вот мы и получили возможность получить хотя бы предварительные впечатления о Crysis благодаря подоспевшей демоверсии. В принципе практически все, что нам обещали разработчики, соответствует действительности. Нас ожидает на самом деле ультратехнологичный экшен с революционным уровнем интерактивности и довольно оригинальным игровым процессом. Разработчики оказались на редкость щедры и подарили игрокам в демоверсии внушительный кусок геймплея. Высадка на таинственный остров, падение в воду, бодрящая пробежка по опасным джунглям – все там. Так что свою предварительную оценку Crysis вполне может получить в нашем видеопревью.



CALL OF DUTY 4

Узнав о том, что любимый сериал отказался от привычных временных рамок и ударился в наше время/недалекое будущее, игровая общественность заволновалась. Но небольшой кусок уровня в демоверсии наглядно убеждает в том, что перед нами действительно Call of Duty. Хоть и не во время Второй мировой войны. Все остальное узнаваемо и знакомо. Общий «кинематографический» стиль, суровая правда войны, взрывы, пальба и прочие милые вещи. И это хорошо. Еще лучше то, что разработчики серьезно поработали над визуальной стороной игры. Значительно усовершенствовалась анимация, многократно возрос уровень интерактивности. И ты не поверишь: игра стала еще более динамичной, чем раньше!



SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

Ты помнишь эти чудесные вечера, проведенные с «Солдатом фортуны»? Замечательный экшен, впервые показавший миру, что компьютерные противники могут по-настоящему страдать от полученных в бою ран. Долгое время компания Activision хранила молчание и ничего не рассказывала о работе над продолжением популярнейшей action-серии. И вот наконец в наши руки попали первые материалы о проекте Soldier of Fortune: Payback. Несмотря даже на то что нас избаловали подобными играми, новый Soldier of Fortune смотрится на редкость солидно. Приличная графика, плавная текстуры, качественная анимация, свежая атмосфера... Более подробно об игре расскажем в видеопревью.



UNREAL TOURNAMENT III

Демоверсия игры подтверждает: мы ждали (а вы еще ждете? К моменту появления журнала на прилавках игра уже должна лежать на полках магазинов) не напрасно. Это действительно Unreal Tournament III, и название игры лучше всего определяет игровой процесс. Атмосфера сохранена почти в первозданном виде. Все узнается с первого взгляда – вот рокетлаунчер, вот джип, вон бежит и прыгает цель. Между тем разработчики постарались максимально освежить внешний вид игры. Выглядит она по-настоящему круто: прекрасно проработаны модели, текстуры четкие и яркие. Кроме того, игра демонстрирует чудеса оптимизации. Ну что еще нужно для шикарного сетевого сражения?

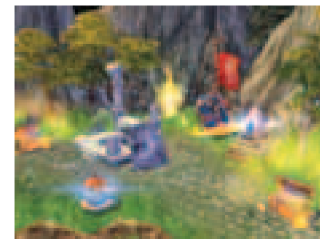


PATCHES

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V V1.6 RU

Обновление корректирует работу сетевой игры, исправляет ошибки и добавляет новые возможности: кнопку «ждать», режим сна, статус опасности, установку времени хода в бою и др. Улучшена работа редактора карт, появилось окно информации о королевстве и расширенный индикатор числа ходов.

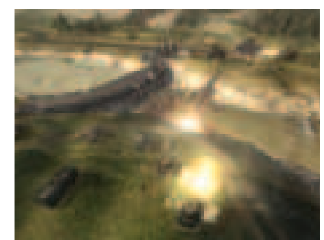




WORLD IN CONFLICT V1.002 RU

Патч скорее наводит лоск, чем вносит какие-то важные изменения. Появилось несколько новых команд для администрирования сервера. Между раундами Assault добавлена задержка на двадцать секунд. Вожди кланов теперь могут приглашать игроков других кланов. Что касается юнитов и баланса, то уменьшена стоимость Heavy Air Support с 30/50/70 до 25/45/65. Устранен ряд багов.





ЛУЧШИЕ МОДЫ НА DVD

BATTLEFIELD PIRATES 2

Парад модов для Battlefield 2, отличающихся необычными концепциями, продолжается. Два месяца назад мы выкладывали Battleship v0.31, в прошлый раз ты мог оценить Fallen Times v1.0, теперь же предлагается не менее необычная вещь. В отличие от предыдущих работ Battlefield Pirates 2 не является новинкой в полном смысле этого слова. Эта модификация хорошо известна поклонникам Battlefield 1942, в свое время она была популярна во многом благодаря оригинальной концепции. По сценарию поля Нормандии сменялись островами Карибского бассейна времен расцвета пиратства. Члены одной команды становились одноногими пиратами, которым противостояли ходячие скелеты. Идеологически продолжение Battlefield Pirates 2 по сравнению с предшественником не претерпело никаких изменений, но внешне стало заметно лучше. В первой версии карт немного, зато каждая из них обладает собственной непередаваемой атмосферой. Большими кораблями пока рулить нельзя (доступны лишь отдельные пушки), однако мелкие суденышки присутствуют в ассортименте.



ASSAULT COOP LAN

Как ты уже мог заметить, последние несколько месяцев у нас обязательно есть модификации для Far Cry. Вот и в этот раз без мода не обошлось. Увы, по-настоящему крупных модификаций нет, однако мод, который мы предлагаем, также заслуживает внимания. Режим Assault популярен среди любителей Far Cry, но есть одна вещь, огорчающая тех, кто предпочитает играть в одиночку. Дело в том, что в игру не встроены боты и, если нормального подключения к интернету нет, приходится лишь обозревать окрестности. Именно для таких людей и предназначен Assault Coop LAN. В основе его лежит Assault – один из штатных сетевых режимов, переделанных под одиночное прохождение. Предусмотрена также возможность игры с друзьями. Карты теперь кишат наемниками, с которыми и командой сложно справиться. Расставлены электронные противники достаточно грамотно: хотя играть будет непросто, толпой наемники наваливаться не станут, что хорошо.



OCCUPATION: SOURCE BETA 1.0

Футуристическая тематика Half-Life 2, казалось бы, раз и навсегда закрывает тему реализма в этой игре. Ан нет, обязательно найдутся люди, которые, как Станиславский, прокричат: «Не верю!», а зачастую еще и переделают игру под свой вкус. Именно к таким работам относится модификация Occupation: Source Beta 1.0. Кардинальных переделок одиночного режима тут нет, зато сетевая игра перевернута с ног на голову. Для начала авторы зачистили уровни от аптечек и боеприпасов. Если с оружием еще можно поспорить, то в жизни аптечки действительно ни к чему. Более того, существует продвинутая система повреждений и статистика попаданий, которую выдают после смерти. Оружие, а также тип боеприпасов надо выбирать перед стартом раунда и после смерти, иначе придется бегать с голыми руками. В итоге получилась вещь, которая при общей простоте обладает нетривиальной играбельностью.



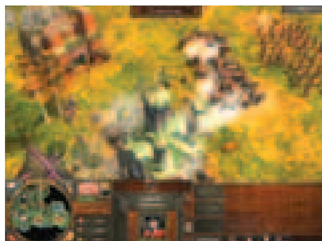
2006 CHAMP CAR WORLD SERIES 1.1

На улице заокеанских формул наконец-то наступил праздник. Говорить о том, что американские гонки среди модов rFactor не представлены, нельзя, другое дело что в основном речь идет о кузовных чемпионатах вроде NASCAR либо о соревнованиях по грунтовым трассам. И лишь сейчас появилась возможность опробовать заокеанские болиды, которые ничуть не медленнее европейских серий. Модификация 2006 Champ Car World Series 1.1 посвящена одноименному чемпионату. Эта гоночная серия имеет непростую историю: в свое время она была известна как IndyCar, но после конфликта с владельцем трассы в Индианаполисе много раз меняла название, пока не пришла к нынешнему. Положение серии сложно назвать стабильным, но местные болиды гоняют серьезно, по скоростям они способны тягаться и с «Формулой-1». Помимо овальных трасс представлены и треки европейского типа, и даже городские трассы.

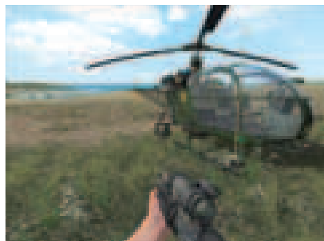


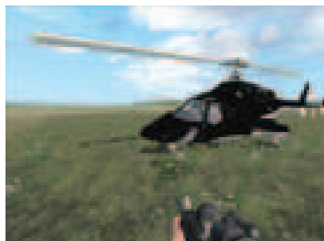
AGE OF EMPIRES III
Подборка содержит десяток карт, что для Age of Empires III абсолютный рекорд. В отличие от предыдущих месяцев нет карт, где нужно строить большой флот. Особо стоит отметить The Dry Land War. Наиболее правильной тактикой на этой карте становится постепенный захват торговых точек. Одна из точек находится возле вражеской базы, оттуда в итоге и можно начать наступление.





ARMA: ARMED ASSAULT
ArmA: Armed Assault представлена очень неплохо. В подборке нет ни одного образца наземной техники, что с лихвой окупается летательными аппаратами. Есть такие работы, как Airwolf Helicopter beta 1, Alouette II v 1.5 beta, Alouette III v 1.0 beta, Redwolf Helicopter beta и SU-29 v1.0. Также советуем взглянуть на New WEAPONS Replacement update 2, заменяющий целый ряд стволов в игре.





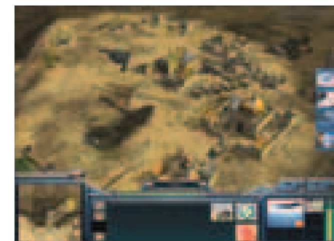
CALL OF DUTY 2
Центральными работами раздела Call of Duty 2 стали две карты, заточенные под одиночный режим. Первая из них, Lamaire, посвящена действиям американских пехотинцев на узких дорожках Нормандии. Не менее интересно выглядит карта Stalingrad: здесь предстоит опробовать себя в роли советского снайпера. Задача ему предстоит не из легких: необходимо добыть секретные документы, а затем пробиваться к своим.





COMMAND & CONQUER: GENERALS
Nuclear Death – компиляция из нескольких модов разных авторов. Получившийся в итоге продукт совсем не похож на сборную солянку. Перед тобой улучшенная оригинальная игра. Иными словами, есть новые юниты, есть новые технологии, есть новые здания. Российское вооружение, кстати, автор поровну распределил между китайцами и террористами.





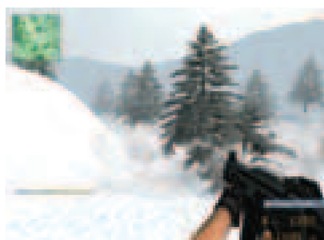
COMPANY OF HEROES
Соскучившимся по африканским ландшафтам игрокам мы предлагаем две карты на эту тему. На небольшой по размерам карте под названием Desert Duel предстоит битва за железнодорожный узел. Периодически обеим сторонам подбрасывают подкрепления, так что можно особо не беспокоиться о выращивании пехоты. На карте Desert Tactics предстоит нелегкий штурм немецких укреплений, которые стоят на вершине холма.





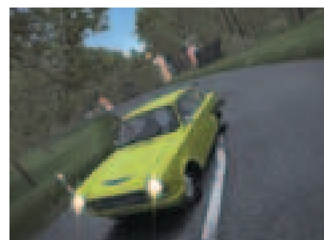
COUNTER-STRIKE: SOURCE
Любителям классического режима Counter-Strike предлагается карта cs_Gasstation. Заложников удерживают внутри заправочной станции. Наиболее правильной тактикой становится заход с двух сторон, благо это можно сделать без особого риска. Если тебе больше по душе подрывные работы, то для тебя мы приготовили карты de_Iron beta 1, de_Minohell и de_Underground Bunker.





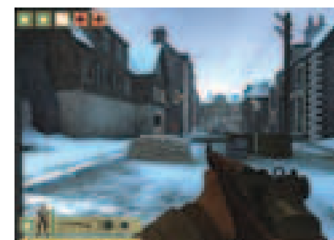
CRASHDAY
Этот месяц ознаменовался рекордным для Crashday числом трасс – их девять. Особо стоит отметить такие работы, как Arena and Tunnel, HTF Minefield, Rally Raid UK, Symmetric 1.1 и The way back home v2. Не пустует и раздел автомобилей – их набралось четыре штуки. Советуем взглянуть на 1960s Volkswagen Microbus: для гонок он, конечно, слабоват, но по колоритности ему нет равных.





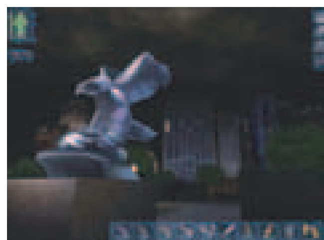
DAY OF DEFEAT: SOURCE
Day of Defeat: Source традиционно насчитывает дюжину новых карт. Любителям подрывных работ можем посоветовать карту под названием dod_Escape src5. Взрывать предстоит вражеские зенитки, кроме того, американцы могут воспользоваться стоящим в их расположении минометом. Также взгляни на такие работы, как dod_Embensee beta 1, dod_Goodwood beta 3, dod_Jabi beta 1 и dod_Winter.

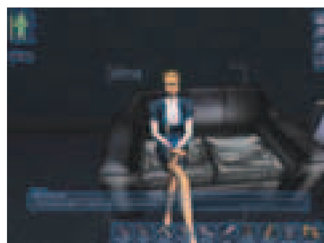




ДОПОЛНЕНИЯ

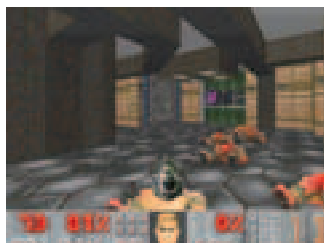
DEUS EX
И чего только фанаты не придумают! Вот один достойный человек взял и написал новые рендеры для оригинального движка UT (на котором сделан и Deus EX). Честно говоря, внешний вид игры от этого не сильно изменился, хотя кое-где поменялось освещение. С другой стороны, рендер принес немало полезных изменений, например исчезли отдельные глюки с текстурами при запуске игры на Windows XP, а это тоже неплохо.



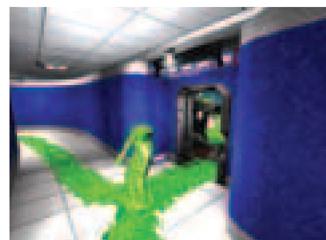


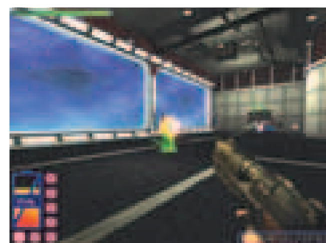
DOOM
Тебя ждет Armadosia: The Mad Corridor, в высшей степени достойное творение. Целых тридцать два уровня с продуманным дизайном. Надо сразу отметить, что начало у Armadosia чуток труднее, чем у оригинального Doom II, но это и понятно: «doomают» ныне только хардкорные люди, которых одним лишним кибердемоном не испугаешь. В общем и целом – шедевр для сингла, недаром автор делал его больше трех лет.



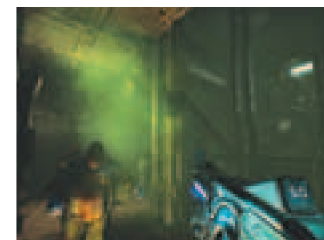


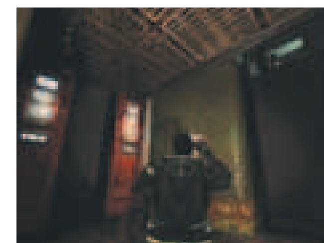
DOOM 3
Главным блюдом нынешней подборки стала модификация Chex Trek: Beyond the Quest Beta v0.52. Атмосферой мод разительно отличается от игры, на базе которой он создан. Длинные узкие коридоры здесь тоже присутствуют, но мрачными их никак не назовешь. Уровни смотрятся слегка простоватыми, но это лишь потому, что их постарались сделать похожими на оригинальный мод, создававшийся для первой части Doom.



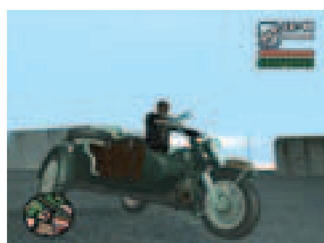


DOOM 3: RESSURECTION OF EVIL
Для этой игры мы приготовили мод, что случается крайне редко. Большинство модификаций, которые создаются для Doom 3: Ressurection of Evil, привносят те или иные спецэффекты. Вот и в случае с D3 FullShadows v1.3 RoE наблюдается аналогичная ситуация. Основная задумка автора данного мода – придать теням максимальную реалистичность, и это ему вполне удалось.



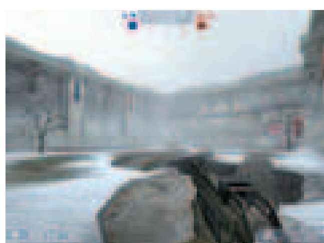


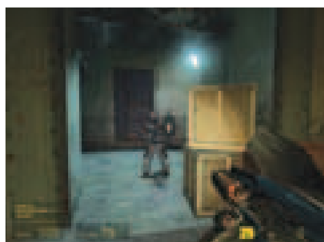
GTA: SAN ANDREAS
Открывает подборку пара мотоциклов. BMW R75 mit Beiwagen beta предназначен для любителей классики. Для тех, кому больше по душе быстрая езда, мы можем предложить Kawasaki Ninja ZX10R. В разделе автомобилей тебя ждет целый набор различных вариантов Renault 11 1983 года выпуска. Машина представлена в нескольких модификациях, включая турбированные, имеется также такси и вариант полицейского автомобиля.





HALF-LIFE 2
Любителям одиночных модификаций предлагаем Minerva: Metastasis, отличную мини-кампанию, в ходе которой предстоит уничтожить несколько инопланетных фабрик. Как мы и ожидали, модификация Fortress Forever не осталась незамеченной. Несмотря на то что Team Fortress 2 только вышел, для нового мода стали делать карты. В нынешней подборке их набралось аж восемь штук. Возможно, это только начало.



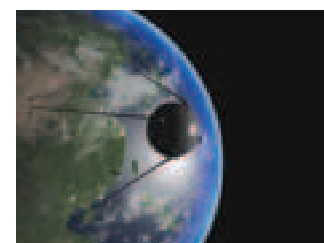


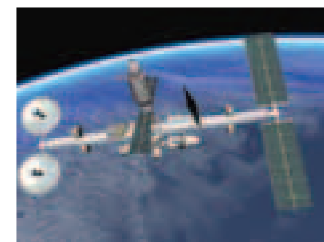
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X
Фанаты Microsoft Flight Simulator X в очередной раз отличились. Космические корабли они делают пачками, автомобили тоже не в диковинку, но в этот раз они превзошли себя. Впервые для игры этой серии был сделан танк. Challenger 2 Tank v1.1 может вращать орудие и наводить пушку, жаль только, что не стреляет. Любителям более привычной техники можем предложить DC-10 Multiple Pack и IRIS Tornado F.3 v4.2.





ORBITER
Поклонники лучшего космического симулятора решили по-своему отметить юбилей запуска первого спутника: в подборке нашлось место виртуальному воплощению первого космического аппарата. Также для любителей отечественных аппаратов предлагается Mir2 1993 pack 1060 – пак, в который входят различные конфигурации станции «Мир». Помимо реальных конфигураций в набор входят концепт-проекты.

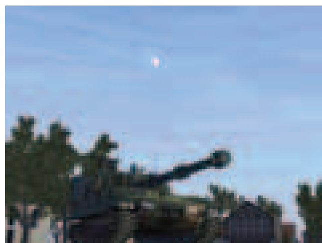




OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Фанаты Operation Flashpoint: Resistance в этом месяце увлеклись – в подборку попали сразу три модификации. Первая из них, CoC Torpedoes 1.0, дополняет игру авиационными торпедами. Вторая, Unified Artillery 1.10, предназначена для любителей артиллерии: добавляются как буксируемые орудия, так и самоходки. Главным же блюдом выступает Falklands Mod V1.0.





RACER

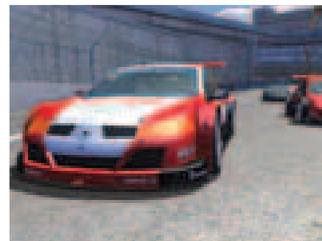
Машин для Racer набралось необычно много – девять штук. Главной ударной силой выступает троица BMW M3 E30 1987 года: помимо базового варианта имеется гоночная BMW M3 E30 Sport Evolution, а также заряженная версия BMW M3 E30 German Look. Не обошлось и без концепт-каров: тебе предлагается туристическое купе 2007 Repus Toro V6 beta, которое обладает неплохой внешностью и динамикой.

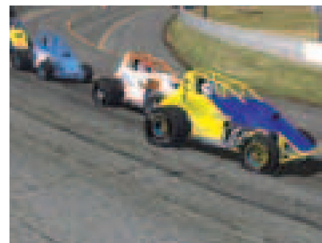




RFACTOR

Помимо уже упоминавшегося 2006 Champ Car World Series 1.1 тебя ожидают еще два гоночных чемпионата. Первый из них, Bandit Sprint Cars 1.0, заточен под гонки по грунтовым овалам, второй, Megane Trophy 2.02, создан для любителей кузовных гоночных серий вроде DTM. Также ищи в подборке четыре новые трассы: Aintree 2.1, Castle Combe 2005 1.01, Clermont County 1968 1.0 и Mid-Ohio 2007 Revisited 1.0.





THE ELDER SCROLLS III: MORRWIND

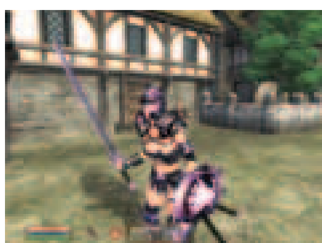
На этот раз плагинов для The Elder Scrolls III: Morrowind набралось всего с десяток, тем не менее кое-что интересное для этой игры у нас имеется. Несколько работ (Agram 1.1 и Fallador City in Rock 1.4) дополняют игру новыми городами, другие (Seyda Harbour 1.0, Seyda Neen Armory 1.1 и Seyda Neen Revisited 1.0) переделывают штатные поселения. Не обошлось и без новых домов.

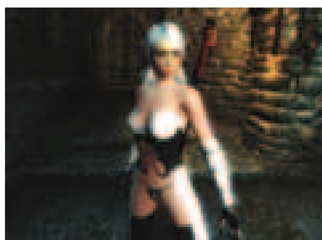




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Тебя ждет очередная подборка из двух десятков плагинов для The Elder Scrolls IV: Oblivion. С этого месяца мы начинаем полноценную поддержку работ, заточенных под адд-оны Knights of the Nine и Shivering Islands. В нынешнем выпуске есть подобные вещи. Одной из них является Seductive Male Dark Seducer Armor and Armor Replacer 1.0, которая добавляет магазин с новой броней.

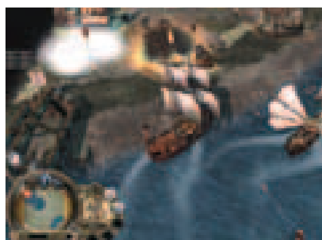




THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING

Для тех, кто нудному развитию базы и выращиванию войск предпочитает битвы, можем предложить карту Tomb of the Witch King. Здесь войска выращивать не надо в принципе, их и так хватает. Бои идут сразу в трех местах, так что легкой жизни не предвидится. Любителям моря мы тоже приготовили сюрприз.





WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

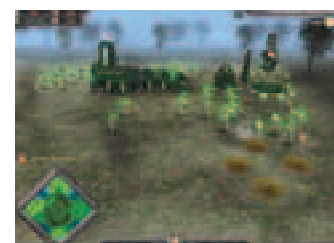
В качестве главного блюда выступает Day of the Dragon, первая за последнее время по-настоящему крупная кампания как по числу миссий (их набралась дюжина), так и по размеру в мегабайтах. Игроку предстоит вмешаться в ход битвы между людьми и орками. Особого выбора между персонажами не будет – при любом раскладе играть придется магом. Также в подборке есть дюжина карт.





WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

Модификаций в нынешней подборке нет, зато с картами для Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade перебоев не наблюдается. Как обычно, их двенадцать. Имеются как дуэльные работы, так и локации, рассчитанные на большое число игроков. Советуем обратить внимание на Xopwar League. На фоне остальных карт она выделяется внешним видом: стилизована под карту Европы.





СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Новости
Call of Duty 4
Crysis
Bionic Commando
Gears of War
Need for Speed: ProStreet
Refusion
SimCity Societies
Soldier of Fortune: Payback
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Soulstorm
Universe at War
Kane and Lynch:
The Dead Man

Превью
Unreal Tournament III
Juiced 2: Hot Import Nights
Crysis
Call of Duty 4
Soldier of Fortune: Payback

Ревью
Ведьмак
Pro Evolution Soccer 2008
Heroes of Might and Magic V:
Повелители Орды
Clive Barker's Jericho
Blazing Angels II
Джаз: Работа по найму
Трудно быть богом
Orange Box

Special
История horror-игр
Интервью с разработчиками
SimCity Societies
Презентация
Assassin's Creed
Репортаж с GameX'2
Интервью с разработчиками
Valve Studios
Интервью с разработчиками
Team Fortress 2
Икона видеоигр

Трейлеры
Age of Conan: Hyborian
Adventures
Albatross18: Revolution S3
Bee Movie Game
Bionic Commando
(5 роликов)
Call of Duty 4: Modern Warfare
Fury
Gears of War
Hellgate: London
Refusion
Sega Rally
SimCity Societies
Soldier of Fortune: Payback
Team Fortress 2
The Witcher
There is Only WAR!
Universe at War: Earth Assault
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Soulstorm

Демоверсии
Crysis
Hellgate: London
Mutant
Sega Rally
TimeShift
Unreal Tournament 3

Дополнения
Ил-2 Штурмовик:
Платиновая коллекция
Age of Empires III
Age of Empires III:
The Warchiefs
Aliens vs Predator 2
Arma: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 2
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer:
Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Day of Defeat: Source
Deus EX
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Operation Flashpoint:
Resistance
Orbiter
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-45
rFactor
Sid Meier's Civilization 4
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy
Star Wars:
Knights Of The Old Republic
Star Wars:
Knights Of The Old Republic II -
The Sith Lords
The Elder Scrolls III:
Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade –
Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wolfenstein – Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Battlefield Pirates 2
Command & Conquer:
Generals
Nuclear Death
Doom
Armadosia: The Mad Corridor
Doom 3
Chex Trek:
Beyond the Quest Beta v0.52
Far Cry
Assault Coop LAN
Half-Life 2
Occupation: Source Beta 1.0
Minerva: Metastasis
Operation Flashpoint:
Resistance
Falklands Mod V1.0
Unified Artillery 1.10
rFactor
2006 Champ Car World
Series 1.1

Драйверы
ATI Catalyst 7.10 Vista 32-bit
ATI Catalyst 7.10 Vista 64-bit
ATI Catalyst 7.10 Windows
XP 32-bit
ATI Catalyst 7.10 Windows
XP 64-bit
DirectX 9.0c (ноябрь 2007)
ForceWare 169.04 Vista 32-bit
ForceWare 169.04 Vista 64-bit
ForceWare 169.04 XP 32-bit
ForceWare 169.04 XP 64-bit
Radeon Omega Drivers 3.8.421
Realtek AC97 Driver 4.02

Патчи
Агрессия v1.1 RU
Blazing Angels 2: Secret
Missions of WWII v1.01 EN
Command & Conquer 3
Tiberium Wars v1.09 RU
Company of Heroes:
Opposing Fronts
v2.101 – v2.102 RU
Enemy Territory: Quake Wars
v1.2 Интернациональный
Gothic III Community
Patch v1.5 EN, RU
Heroes of Might and Magic V
v1.5 – v1.6 RU
Джаз: Работа по найму
v1.05.000 RU
Medal of Honor: Airborne v1.1
Интернациональный
Supreme Commander
v1.1.3260 – v1.1.3269 EN
The Sims 2:
Bon Voyage v1.10.0.122
Интернациональный
The Witcher v1.1a EU, RU
World in Conflict v1.002 RU

Путеводитель
Базы читов
CheatBook DataBase 2007
CheatCodeX 3.50
CheMax 7.9
CheMax Rus 6.6

Чит-программы
ArtMoney SE 7.27
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.2 SR1

Сохраненные игры
Смерть шпионам
European Street Racing
FIFA 08
Дальнобойщики:
Транспортная компания
GT-R 400
Half-Life 2: Episode Two
Portal
33 квадратных метра:
Война с соседями
Tomb Raider: Anniversary
Warhammer 40.000:
Dawn of War

Трейнеры
American Civil War:
Gettysburg
Are You Smarter
than a 5th Grader?
BioShock
Civil War Battles:
Campaign Franklin (2 штуки)
Civil War Battles:
Campaign Ozark
Emergency 4:
Global Fighters for Life
Enemy Territory: Quake Wars
Fast Lane Carnage
Heracles: Battle with the Gods
Инстинкт
Medal of Honor: Airborne
Neverwinter Nights 2
(2 штуки)
33 квадратных метра:
Война с соседями
rFactor
Sega Rally
Spider-Man: Friend or Foe
Stranglehold
The Chosen – Well of Souls

Редакторы игр
Commander – Europe at War
Map Editor 1.04
Ship Simulator 2008 Mission
Editor 1.0

Shareware
Anime Bowling Babes
Atomaders
Cactus Bruce
and the Corporate Monkeys
Diamond Drop
FishingTrip
Guardian
Nethergate Resurrection
Path of Magic
Project Xenoclone
R.I.P: Strike Back
Splash
Sportball Challenge
Super Slyder
Xeno Assault II

Софт
Свежий софт
AVG Anti-Rootkit Free 1.1.0.42
AVG AntiVirus Free
7.5.503a1171
RemoveIT Pro XT SE
07.10.2007
Spy Sweeper 5.5.7.48
The Cleaner 5.0.0.132
CD/DVD Diagnostic 3.0.0
build 49
CDRoller 7.10
Smart DVD/CD Burner 3.0.84
EditPad Pro 6.3.2
FastStone Image Viewer 3.3
Vextractor 3.91
XnView 1.91.5
Asset Tracker for Networks 6.8
Becky Internet Mail 2.40.02
BitComet 0.94
DHTML Menu Builder 4.20.007
eMenuTree 4.6.1
Free Download
Manager 2.5.718
FTP Now 2.6.73
FTP Voyager 14.1.0.3

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Internet Download Manager 5.11 build 8
Skype 3.60.159 Beta
SmartFTP 2.5.1007.4
WebSite Watcher 4.34
Natata eBook Compiler Gold 3.0.4
Yahoo! Widget Engine 4.0.5 Build 184b R3
ZipGenius 6.0.3.1150
AutoGK (Auto Gordian Knot) 2.45
ChrisTV Lite 5.10
Create Ringtone 4.95
jetAudio 7.0.3 Basic
Kingdia DVD Ripper 3.0.17
River Past Video Slice 5.5.4
SWF and FLV Player 3.0
VideoCharge 3.10
VirtualDub 1.7.6 Build 28292
Winamp 5.5 Full
WinAVI Video Converter 8.0
FileRecovery for Windows
Fresh UI 7.93
GameGain 2 2.10.8.2007
Hard Disk Sentinel 2.10
Inno Setup 5.2.2
RightMark CPU Clock Utility 2.30.1
Super Utilities Pro 7.7
SuperRam 5.10.8.2007
System Mechanic Pro 7.1.12
TaskInfo 7.2.0.250
TweakVI Free 1.0 build 1072
VMware Player 2.0.2 Build 59824

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06
Dr.Web 4.44.10220
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2007 2.00.01
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.55 Beta
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.1.7466
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.8 RUS
Opera 9.24 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.1.1.0
UltraISO Premium 8.63
Virtual CD 9.1.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.6
ICE Book Reader Pro 8.9.1
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.5.3
XP Codec Pack 2.2.0
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.1.1107
ReGet Deluxe 5.1.321
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.2
HyperSnap-DX 6.21.02
Mozilla Thunderbird 2.0.0.6 Rus
The Bat! Pro 3.99.29
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7 Alpha 36
mIRC 6.31
QIP Build 8030
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.02
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 5.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.2.0.240
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Софт-тема

WebCam Monitor 4.21
Webcam Surveyor 1.7.1
webcamXP Pro 3.72

Alawar Entertainment Shareware

Снежные загадки
Трехмерные шарики
Пчеловоломка
Лучший Подарок
Чебомэн
Кристаликс
Доктрис
Гроссмейстер
Маджонг Артефакт. Глава 2
Куриная месть. Первая разборка

Widescreen

30 дней ночи (30 Days of Night)
Футурама: Крупное дело Бендера (Futurama: Bender's Big Score!)
Я – легенда! (I Am Legend)
Рэмбо IV (John Rambo)

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

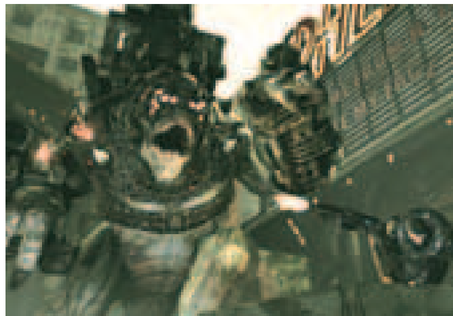
Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

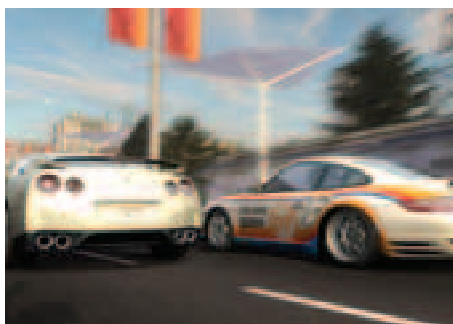
Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

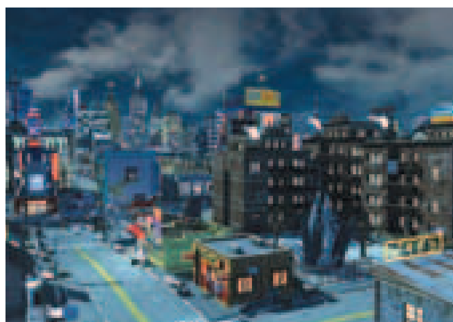
АНОНС

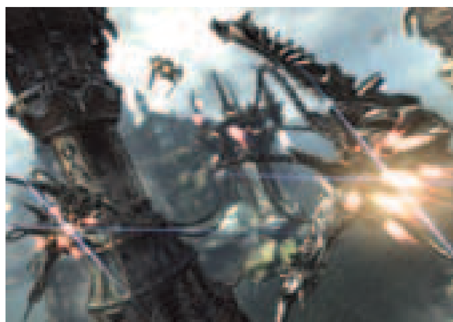


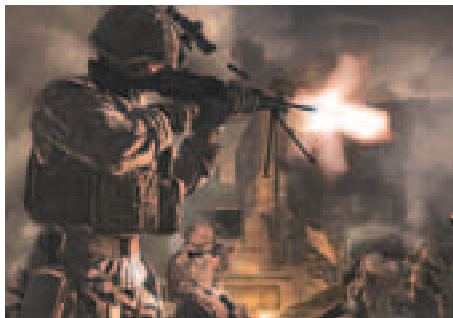
СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА













Мы уже привыкли к тому, что чем ближе Новый год, тем больше у нас работы. Ноябрь и декабрь – время сбора урожая в игровой индустрии; самые крупные издатели выпускают свои самые большие проекты. Но такой лавины хитов, как в этот раз, мы не припомним.
Одних только давно ожидаемых шутеров и экшенов за какие-то пару месяцев свалилось на наши бедные головы без малого десяток. Загибайте пальцы! Вышли: ***BioShock***, ***Stranglehold***, ***Clive Barker's Jericho***, ***Half-Life 2: Orange Box***, ***Enemy Territory: Quake Wars***, ***TimeShift***, ***Medal of Honor: Airborne***. Когда ты будешь читать эти строки, в магазины уже завезут ***Crysis***, ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, ***Gears of War***, ***Kane and Lynch: Dead Men***, ***BlackSite: Area 51, Unreal Tournament III***. Только представь: это лишь экшены и шутеры! А ведь есть еще и ***Need for Speed: ProStreet***, ***Hellgate: London***, ***SimCity Societies***.
Оправдают ли записные хиты наши ожидания? Насколько реалистичной получится новая часть гоночного сериала от **Electronic Arts**? Чем закончится эксперимент **Flagship Studios** по скрещиванию RPG а-ля ***Diablo*** с шутером от первого лица? Какой из FPS положит на лопатки конкурентов? Ответы – в следующем номере.
Помимо рецензий на самые заметные игры ноября мы опубликуем традиционный спецматериал по самым ожидаемым играм следующего года. Не пропусти!

ДО ВСТРЕЧИ 19 ДЕКАБРЯ!



CRYSIS



WITCHER ➤ ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ➤ HALF-LIFE: EPISODE TWO ➤ FAR CRY 2

#12(48) ДЕКАБРЬ 2007